Computerunterstützte Kunst
Künstlerwerkstatt
Lothringerstraße
München
Tsysk
Tradi
Gesellschp
Zpins
ehts
Comp-
uenstlerg
Poe-
spixtsngegnuknp

MEDIEN UND KÜNSTE – ZEITGENÖSSISCHE KUNST UND DIGITALE TECHNIK

Das Verhältnis der bildenden Kunst zu neuen Technologien ist im 20. Jahrhundert nicht eindeutig bestimmbar. Begeisterte Zustimmung und verbissene Ablehnung sind keineswegs eindeutig mit den Fortschrittsgläubigen bzw. den Nostalgikern zu identifizieren. Besonders die Medientechnologien waren und sind Gegenstand heftiger Debatten hinsichtlich ihrer Funktion für die bildende Kunst. Dabei entsteht nicht selten der Eindruck, daß die Leidenschaft der Auseinandersetzung zu einem Teil für subjektive Sicherheit auf einem noch vagen und weitgehend unerkundeten Terrain sorgen muß: im dunklen Wald pfeift es sich eben lauter als auf der Autobahn. Die Lautstärke der öffentlichen Diskussion verdeckt andererseits aber auch die Tatsache, daß sich bei näherer Betrachtung die künstlerischen Konzepte zur Nutzung von Medientechnologien als viel zu differenziert und vielfältig erweisen, um in der Hitze des Gefechts adäquat rezipiert werden zu können.

Diese allgemeinen Feststellungen gelten auch für die Rolle, die die digitale Technologie für die zeitgenössische Kunst spielt. Auch hinsichtlich der Möglichkeiten zur Bildgeneration durch Computer wird die öffentliche Debatte von denen beherrscht, die, fußend auf einer Theorie der Endzeit neuzeitlicher westlicher Kulturformen, in der ›computierenden‹ Methode, wie Vilém Flusser zu sagen pflegte, eine Art letzter Utopie für die Menschheit zu erkennen meinen. Der aufklärerische Elan und das ihm inhärente moralische Engagement dieser Position trüben allerdings allzu häufig den Blick für das Machbare und für die Kunst. Auch das Argument, hierbei handele es sich um eine der letzten Bastionen künstlerischen Avantgardismus kann hier letztlich nicht überzeugen, denn in der Konsequenz führt diese Haltung zu ganz ähnlichen Resultaten wie die Haltung jener, für die die Technik allein bereits den Faktor Kunst ausmacht: die defacto-Distanz zwischen technologischen Funktionsabläufen und der Präsenz von Bildern wird nicht etwa sichtbar gemacht sondern mit zweifelhaften Produkten traditioneller künstlerischer Ausdrucksmedien (besonders Malerei und Grafik) zu kaschieren versucht. Die logische Folge ist die Postulierung einer ›Computer-Kunst‹, die sich neben den bereits bestehenden Medien wie Malerei, Skulptur, Fotografie, Zeichnung, Video, Performance etc. zu behaupten und zu etablieren habe.

Diese Ausstellung und der sie begleitende Katalog verfolgen demgegenüber einen anderen Ansatz. Sie gehen von der Überlegung aus, daß es nicht die Künstler waren, die die digitale Technologie erfunden haben. Darüberhinaus gibt es nur wenige Künstler, die auch an der Entwicklung von digitaler Hardware oder Software mitgearbeitet haben, wenn ihre Zahl auch anzusteigen beginnt. Für die allermeisten bildenden Künstler, in deren Werk sich ein Bezug zur Computertechnik erkennen läßt, ist Digitalität ein Faktum, eine Denkweise und ein Handlungsmodus, mit dem sie als reine Anwender umgehen. Die Künstler reagieren also in erster Linie auf die Existenz des Computers ohne in seine Existenz involviert zu sein. Mit Blick auf den Zusammenhang von Kunst und digitaler Technologie ist diese Feststellung, so einfach sie ist, dennoch von großer Bedeutung. Denn erst eine derartige Perspektive schärft den Blick dafür, wieweit der Computer als Metapher in die zeitgenössische künstlerische Reflexion bereits eingeflossen ist. In der Tat stellt der Computer Fragen, die nach Neudefinitionen verlangen, und es sind die Künstler, die diese Probleme als erste spüren und bearbeiten. Ihre Werke sind das Ergebnis dieser Reflexion, müssen sich aber nicht zwangläufig auch der Technologie bedienen, die ihr Gegenstand ist.

Angesprochen auf den Zusammenhang von Kultur und Natur sagte Jochen Gerz kürzlich: »Die Natur ist immer fragmentarisch, sie kennt die Ordnung nicht. Die Kultur schafft Ordnung, aber eine falsche, weil sie nach Harmonie, Homogenität usw. sucht, wo es solche Dinge nicht gibt.« In dieser Dichotomie bewegt sich auch digitale Technologie als Metapher. Sie schafft Ordnung und ist doch zugleich so strukturiert, daß diese Ordnung sehr leicht zerstörbar ist. Die Geschichte der Computerviren zeigt, daß die diskontinuierliche Nutzung der gegebenen Strukturen künstlerische Züge trägt. Nicht nur die Namen der letzten weltweit bekannten Viren, ›Michelangelo‹ und ›Leonardo‹, sind dafür ein Indiz. Auch ›Fuzzy-Logic‹ zeigt, daß größere Kreativität dort zu erwarten ist, wo innerhalb eines Kulturproduktes der Mensch seinen Einfluß einschränkt und quasi-natürlichen Prozessen Raum zur Entfaltung gibt.

Entscheidende Bedeutung hat allerdings der Computer für die Ortung des Körpers nicht nur in künftigen Gesellschaften sondern bereits heute. Sein Arbeitsmodus hat so viele Berufsformen erreicht und verändert, daß die Menschen die Auswirkungen zu spüren beginnen. Vielleicht liegt hierin eine der Ursachen für die zunehmende Gewalt in den westlichen Gesellschaften: daß die Menschen nicht mehr wissen, wie sie den Körper, in und mit dem sie leben, an den sie mit ihrer spirituellen Existenz gebunden sind, wie sie diesen Körper mit seinen archaischen Bedürfnissen nach Ernährung, Bewegung und Genuß verstehen und wie sie mit ihm umgehen sollen angesichts von ›virtual reality‹, ›Nintendo‹ und den Millionen von Bildschirmen, an denen die Menschen täglich arbeiten. Wir befinden uns in einer Situation, deren Problematik ähnlich jener am Ende des 19. Jahrhunderts ist, d.h. am Übergang von der frühindustriellen zur Mediengesellschaft. Kittler hat gezeigt, wie sehr der menschliche Körper und auch die geistigen und sensitiven Eigenschaften des Menschen in die allgemeine Maschinisierung der Gesellschaft allmählich eingebunden wurden. Die Welterfahrung war erstmals seit Beginn der Neuzeit diskontinuierlich und führte deshalb zu Träumen von der Verschmelzung von Mensch und Maschine.

Kunst aber kann nur latente Probleme im geistigen und physischen Leben der Menschen aufgreifen und sichtbar machen und allenfalls Modelle entwerfen für ihre Überwindung. Eine Umsetzung in konkrete zeitgenössische soziale Praxis aber ist ihr verwehrt. Ihre Aufgabe, auch angesichts des heraufziehenden digitalen Zeitalters, ist die Wahrung und Praktizierung des Menschlichen. Die Künstlerinnen und Künstler können also, sofern sie an einer anthropologischen Dimension der Kunst festhalten, nicht mehr als auf eine Lebensweise hinweisen und sie bisweilen selbst praktizieren, die mit den Worten Foucaults als ›Freundschaft‹ zu definieren wäre: »Eine Lebensweise kann von Individuen geteilt werden, die sich in Bezug auf Alter, Status und soziale Tätigkeit unterscheiden. Sie kann zu intensiven Beziehungen führen, die keiner institutionalisierten Beziehung gleichen. Und eine Lebensweise kann, glaube ich, zu einer Kultur und einer Ethik führen.«

Friedemann Malsch
Straßburg, Oktober 1993

COMPKUENSTLERG

Computerunterstützte Kunst
Eine Veranstaltung des Kulturreferates
der Landeshauptstadt München
in der Künstlerwerkstatt Lothringer Straße
26. November 1993 bis 9. Januar 1994
Idee, Konzept und Realisation
Karin Sachs

THOMAS BAYRLE

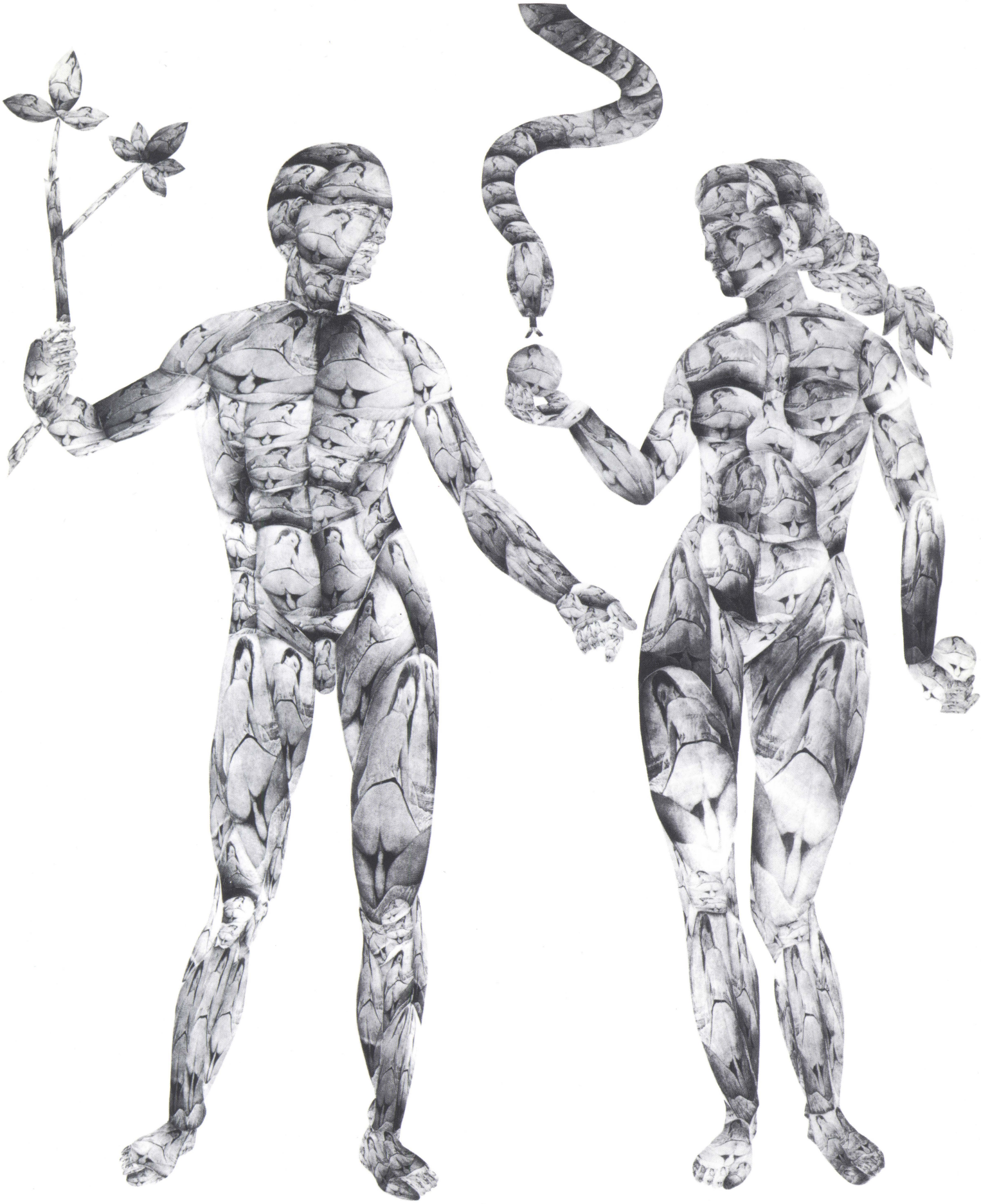
geb. 1937 in Berlin
lebt in Frankfurt/Main

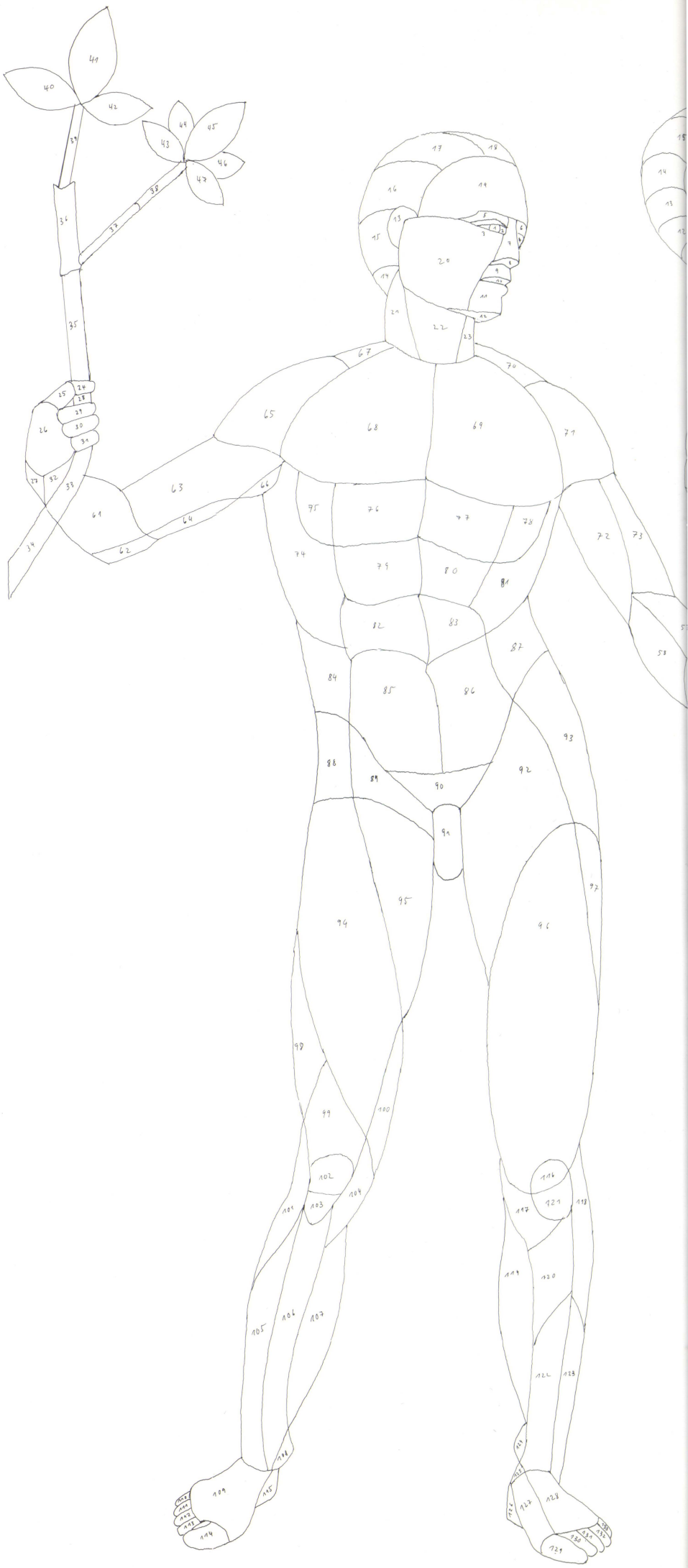
In den Arbeiten von Thomas Bayrle kommt der Computer erst in jüngerer Zeit zum Einsatz. Dies ist umso bedeutsamer als sein Werk wesentliche Merkmale des Bildaufbaus des Computers vorwegnimmt. In gewisser Hinsicht hat Bayrle mit seinem Werk die Möglichkeiten, die der Computer für die Bildende Kunst spielen kann, vorweggenommen.
Zahlreiche frühe Arbeiten sind einzelne Motive, die sich aus sehr kleinen Repliken desselben Motivs zusammensetzen. Die Motive selbst stammen meist aus dem Alltagsleben und sind zudem so ausgewählt, daß sie sich einer sensualistischen, ›jansenistischen‹ Rezeption verschließen: Flugzeuge, Autos, Logos, Werkzeuge u.a.m. Auf diese Weise dient Bayrle die Methode der Konstruktion eines Bildes aus seinen ihm identischen Motiven im Kleinformat zur Entleerung des Bildes selbst. Das Bild wird, mit einem Ausdruck des Künstlers, als ›Container‹ vorgeführt, als Hülse.
Diese Hülse kann Bayrle in letzter Zeit zunehmend wieder mit atmosphärischen Elementen füllen, ohne einer Ausdruckskunst zu verfallen. Dabei ist der Einsatz digitaler Technik sehr nützlich, denn mit ihrer Hilfe ist eine Verlängerung des gewählten Motivs in die Zeit und seine nuancierte Modifikation möglich.

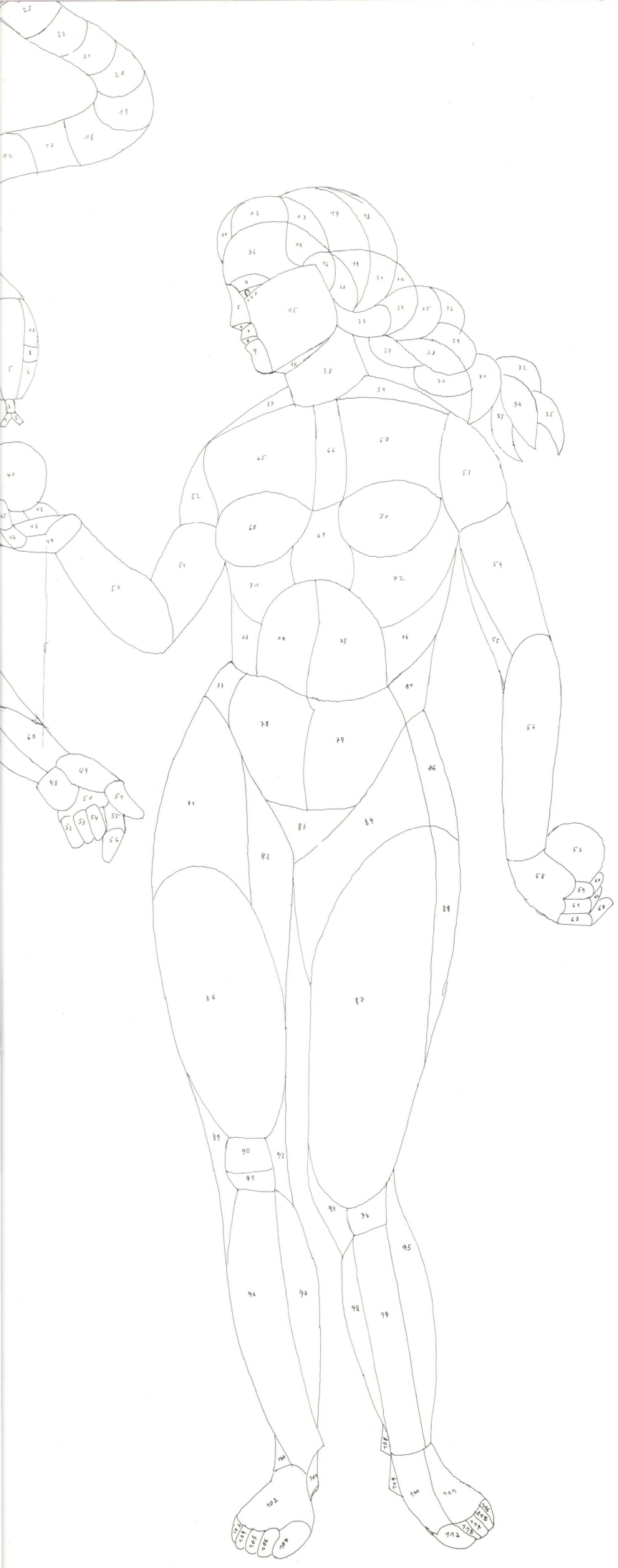
Friedemann Malsch

Adam und Eva 1991/92
Collage auf Papier
190 x 150 cm

Doppelseite:
Adam und Eva 1991/92
Tusche auf Transparentpapier
75 x 65 cm







MIGUEL CHEVALIER

geb. 1959 in Mexico
lebt in Paris

Miguel Chevaliers Computer-Manipulationen mögen in der Doppeldeutigkeit unserer heutigen Zeit überraschend wirken. Diese wird davon bestimmt, daß zwei informationsproduzierende Systeme nebeneinander existieren: das moderne mit der Industriewirtschaft verbundene System und ihrer technischen und mechanischen Folklore, und das postmoderne System, gebunden an den Gebrauch der neuen Spitzentechnologien. Tatsächlich gehören diese Manipulationen zu der neuen postmodernen Normalität. Es handelt sich dabei um die Erscheinung einer besonderen Empfindsamkeit, die das aktive Zeichen unseres gegenwärtigen Zustandes ist. Miguel Chevalier ist ›pop‹ im Sinne von Andy Warhol und minimal ›cool‹ wie etwa ein Frank Gehry, ein Donald Judd, ein Jeff Koons oder ein Bertrand Lavier. Man könnte auch sagen, daß seine Einstellung nah verwandt ist mit derjenigen des ›ready-made‹ Marcel Duchamp. Er verwendet die Komponenten des Programms um eine selbständige visuelle Struktur zu erreichen. Das ›digital erweiterte Objekt‹, das er uns bietet, ist – oder ist nicht – von Fall zu Fall das Ergebnis einer mutwilligen Veränderung oder einer organischen Verwandlung des elektronischen Herstellungsprozesses; de facto handelt es sich um die Aneignung und die Verarbeitung eines normalen Visualisierungsprozesses. Miguel Chevaliers auf natürliche Weise postmoderne Sensibilität hat sich als wesentlich in der Entstehung des binären Bildes dieser ›erweiterten Objekte‹ erwiesen. Seine Methode beruht auf einer Reihe von Herausforderungen: die erste besteht darin zu zeigen, was als ›unzeigbar‹ gilt, nämlich einen bestimmten Abschnitt des Programms. Die Aufnahme dieses abweichenden Phänomens wird zu einem eigenständigen Werk. Das von dem Autor willkürlich und poetisch ausgewählte Programmfragment zerteilt den Ausschnitt der für das Ganze genommen wird, und hier liegt also die zweite Computer-Herausforderung von Miguel Chevalier. Seine bildhaften Angebote verlieren das Konzept des Maßstabes im Vergleich zu dem was das Gedächtnis in einem Computer sein könnte. Und insofern könnte man Miguel Chevaliers Arbeit als eine Reihe von fraktalen Objekten betrachten, die sich durch eine grundsätzliche Selbst-Ähnlichkeit kennzeichnen, die der Ausdruck einer endlosen Kette interner Kongruenzen wäre. Die dritte Herausforderung betrifft den Verlust des unmittelbaren Sinnes eines elektronischen Bildes zugunsten einer ›möglichkeitsträchtigen‹ Sicht. Miguel Chevaliers Bild ist also eine offenes Bild, ebenso wie man in Kriegszeiten von einer ›offenen Stadt‹ spricht, und in der Wahl dieses interaktiven Vorganges liegt die Originalität und die Wahrhaftigkeit eines solchen Prozesses.

Miguel Chevaliers Unternehmen ist nicht ohne Gefahr: von einer binären Herausforderung zur anderen könnte man ohne Weiteres bis zu dem totalen Verlust der Bedeutung gelangen. Ich glaube, daß der Künstler sich dieser Gefahr sehr genau bewußt ist und sie als solche voll mit einbezieht. Zwischen der absoluten Normalität, die das flache Enzephalogramm des Systems bedeuten müßte und der existentiellen Normalität, die eine Hyperaktivität der möglichen Kombinationen darstellen würde, besteht das ganze Feld des Lebens und wiederum der Poesie!

Pierre Restany
Übersetzung: Julia Fritsch

Interface 1, 2, 3, 4, 5, 6 1990
Formica, Plexiglas, Cibachrome
6 x (100 x 100 x 50 cm)
Courtesy Galerie Jade, Colmar

MATTHIAS GROEBEL

geb. 1958 in Aachen
lebt in Köln

Der gelernte Pharmazeut Groebel zeigt ein fundamentales Interesse am menschlichen Körper. Zugleich hat er eine Möglichkeit entwickelt, wie man nach der Pop Art und angesichts der Möglichkeiten von Cyberspace noch Malerei betreiben kann.
Ausgehend von Fernsehbildern, die er einerseits nach analytischem Interesse, andererseits ganz der Intuition vertrauend aufnimmt und digitalisiert, bearbeitet er sie in einem Postproduction-Prozeß in Komposition und Farbgebung, wobei er ausdrücklich auf die enorme Fülle VORHANDENER Farben im Rechner verweist. Das auf dem Bildschirm entstandene elektronische Gemälde wird dann in einem zweiten Arbeitsschritt in die traditionelle Malerei ›rückübersetzt‹. Die mittels eines selbstentwickelten Airbrush-Systems entstandenen Bilder auf Leinwand sind insofern traditionelle Malerei als der Künstler tatsächlich die zu verwendenden Farben selbst mischt und nicht auf typische Airbrush-Produkte zurückgreift. Zudem entsteht auf der Leinwand eine spezifische räumliche Suggestion, ein Wechselspiel von plastischen und zweidimensionalen Elementen, die eine Fortführung avantgardistischer Ansätze darstellt, jedoch unter Akzentuierung der zeitgenössischen fragmentierten Raumerfahrung gegenüber der Reflektion über Bild und Idee etwa der Kubisten bzw. den utopistischen Entwürfen der 1920er Jahre.

Friedemann Malsch

o.T. 1993
Acryl auf Leinwand
95 x 95 cm

Recorded

Reserved

GENERAL IDEA

gegründet 1968 von A.A. Bronson,
Felix Partz, Jorge Zontal
leben in Toronto

Die seit 1968 bestehende Künstlergruppe gehört zu den bedeutendsten Vertretern einer konzeptuellen Kunst, die konsequent die Rahmenbedingungen der Kunst befragt. Dabei verbindet sich theoretische Reflektion über die Infrastrukturen des Kunstbetriebes mit einer ironischen Befragung der Position des Künstlers in der nachindustriellen Gesellschaft.
General Idea hat ein ironisches ›Fake System‹ entwickelt, das die Kunstwelt metaphorisch doppelt, und in dem bereits und gerade der Künstler nicht als Subjekt sondern als ›allgemeine Idee‹ figuriert. Dementsprechend sind auch die von der Gruppe entwickelten Bildmotive stets in einem mehrachsigen Koordinatensystem zu sehen: einerseits stets Teil eines in sich kohärenten Modellsystems mit seinen eigenen Erzählsträngen, andererseits stets Kommentar auf eine Aktualität, die weit über den engeren Rahmen der Kunst hinausgeht, und schließlich ernstzunehmende Reflektion über die Möglichkeiten von Kunst angesichts grundlegender gesellschaftlicher Veränderungen.
Die Bilder unterliegen daher einem unendlichen Verwertungsprozeß in der Reproduktionsmaschinerie der Gesellschaft des Massenkonsums und der Massenkommunikation. Gültige Aussagen über Rolle und Befindlichkeit der Künstler werden somit ständig daraufhin getestet, ob sie unter den Bedingungen neuer Bildtechnologien noch Bestand haben. Dies gilt natürlich auch für die digitalen Technologien.

Friedemann Malsch

P is for Poodle 1982/90
Lack auf Vinyl
Exemplar 1/3, Edition 3
sign. u. num. 1 A/P
200 x 160 cm
Courtesy Galerie Montenay, Paris

PETER KOGLER

geb. 1959 in Innsbruck
lebt in Wien

Von Anbeginn zu Anfang der achtziger Jahre, drehten sich die Arbeiten von Peter Kogler um die Idee und das Medium des Moduls. Zunächst ›handwerklich‹, in der zur dreidimensionalen Skulptur erweiterten Zeichnung mit genormten Menschenfiguren als fließendem und frei kombinierbarem Modul, und später ›maschinen-generiert‹, in Bildern, die aus der Kombination eines jeweils einzigen Moduls (Kopf, Ameise, Gehirn) mit dem Bildcomputer und einer anschließenden industriellen Ausführung hervorgingen, ging es Peter Kogler immer um die Untersuchung eines neuen Statuts abstrakter oder genormter Körper in einer postindustriellen Welt, in der die Informatik die ›Schwerindustrie‹ ersetzt hat und die Idee des Individuums, die große Idee der Moderne, dementsprechend neu zu rekonstruieren ist.
Die zweite Achse dieser Arbeit Koglers war stets die Idee des ›leichten Mediums‹. Selbst an so bekannten Arbeiten wie der Eingangs-Installation der letzten ›documenta‹, oder auch an den älteren und neueren Arbeiten, die auf Keilrahmen aufgezogen werden, hat man immer wieder diesen für Koglers Vorgehen wesentlichen Aspekt übersehen: Es handelt sich um extrem leichte, dünne Materialen, auf denen diese Reflexion über den Status des Körpers und des Individuums stattfindet, um Tapetenpapiere, dünne Textilien, fast durchschneidendes Buchdruckpapier. Die ›Vorhänge‹ Koglers nehmen diesen Aspekt des Filigranen, Ephemeren und Fließenden der Zeichenströme aller seiner Arbeiten wieder ins Herz des Werkes.
In eben diesem Fließen, das in den ›Vorhängen‹ stattfindet und das mit der Systematik einer Rauminstallation wie im Eingangsraum der ›documenta‹ 1992 bricht, liegt seit den frühen Zeichnungen auf Karton von Peter Kogler aber gerade auch die utopische Dimension seines Werkes: Nur mit diesem natürlichen Fließen der Körper, das über die bloße Einwirkung der Schwerkraft hinaus den Modulen Freiheit verschafft, entgehen sie den geregelten Zirkulationswegen der postmoderne Welt.

Curtain 1993

Robert Fleck

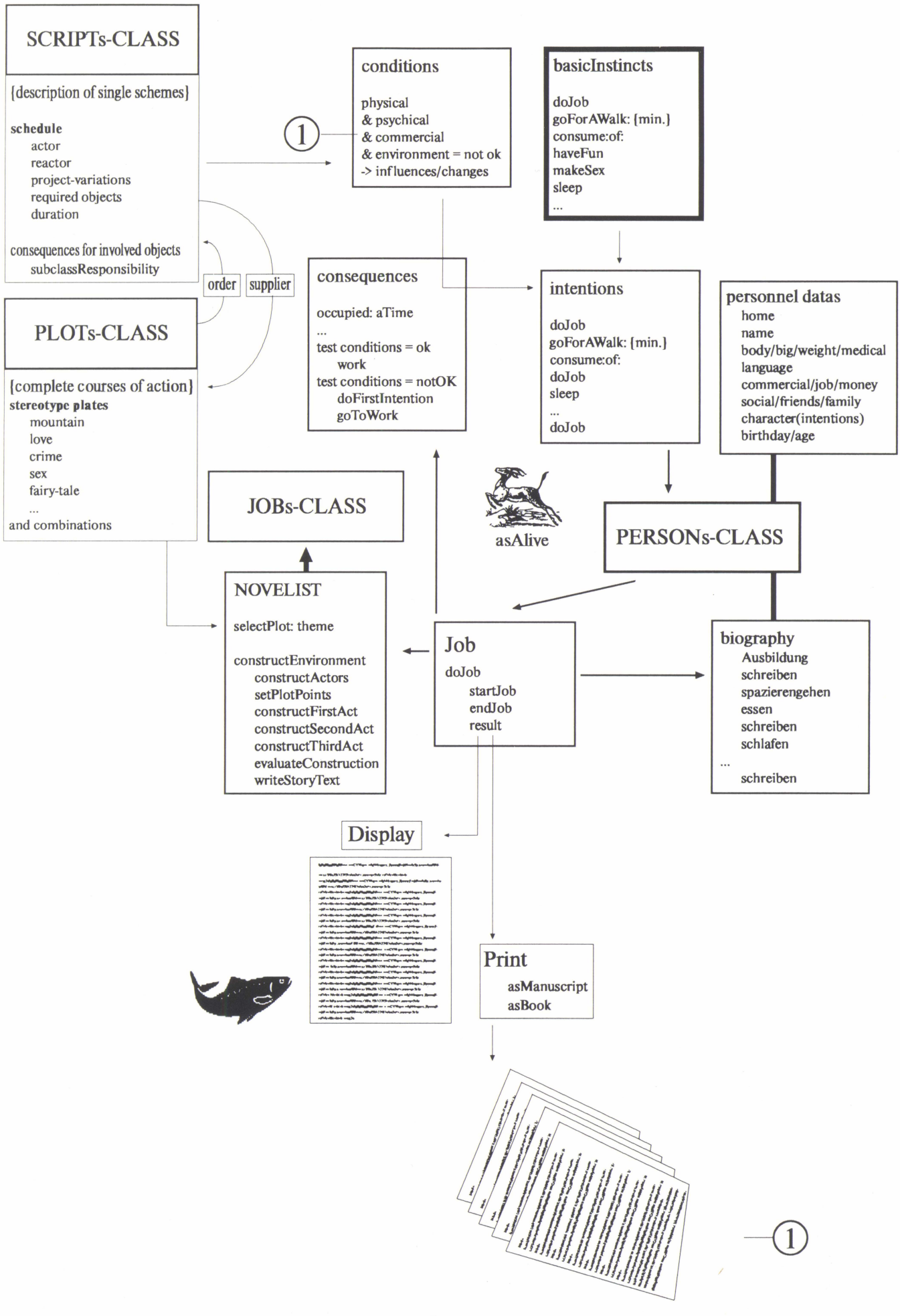
MARKO LEHANKA

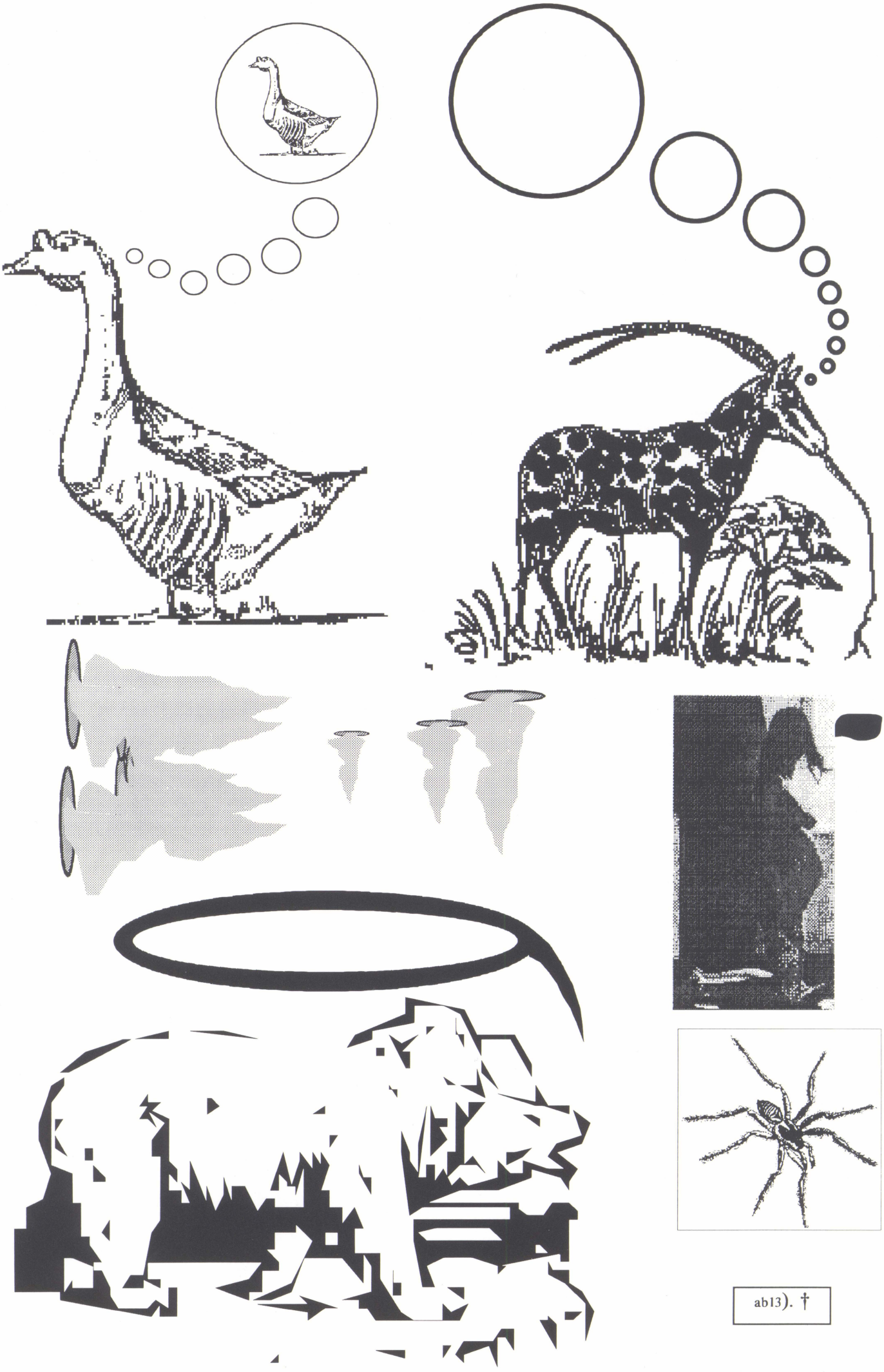
geb. 1963 in Offenbach
lebt in Frankfurt/Main

Person utaDanella doJob

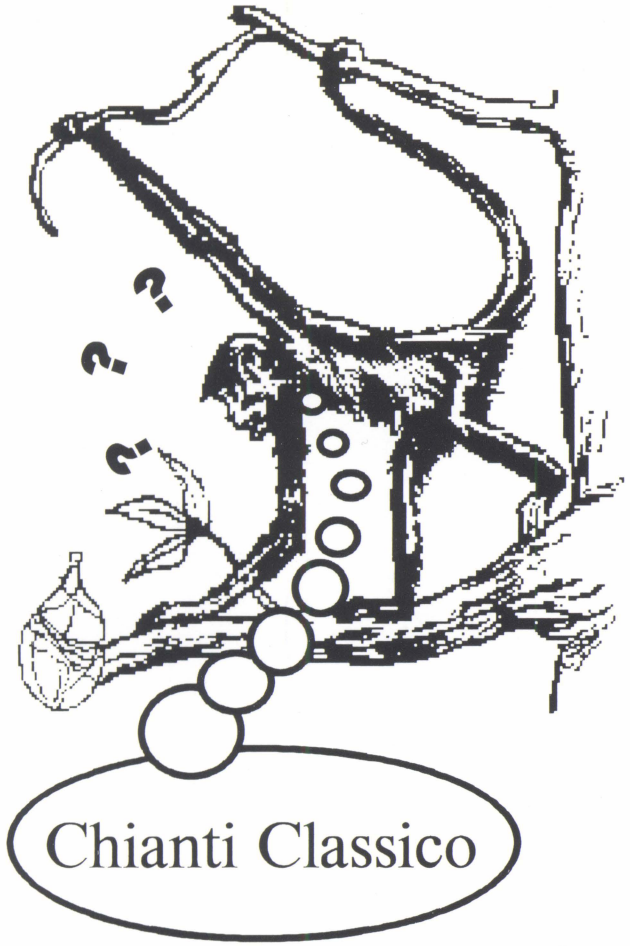
Die umnachtete, bejahrte und taktische Frau Quantel spaziert nie und nimmer. Wo schlendert der debile, alte und schlaue Herr Niemand keinesfalls flink? Die raffinierte Winkler poltert und der schlaue Lehanka kreischt. Die durchtriebene Beckenbauer poltert und der taktische Herr Lehanka grölt. Der clevere Meier randaliert und der clevere Lehanka schreit auf. Pumpert die ausgefuchste Eckstein? Der trickreiche Pfau poltert und der pfiffige Lehanka schreit auf. Der lebenstüchtige Schmitt randaliert und der verschlagene Herr Lehanka schreit auf. Es schlendert der kretinoide, betagte und durchtriebene Herr Trenkel in keinster Weise flink. Wo flaniert die monomane, verknöcherte und trickreiche Frau Eckstein auf keinen Fall im Schweinsgalopp? Es lärmt das smarte Fräulein Beckenbauer. Der findige Herr Jablonka rumpelt und der taktische Herr Lehanka quietscht. Der dumme, senile und fintenreiche Herr Imhoff bummelt nicht. Wo johlt der ausgefuchste Herr Lehanka? Das bauernschlaue Fräulein Winkler tobt und der listige Herr Lehanka ruft. Der ausgefuchste Lehanka schreit auf. Kreischt der gerissene Herr Lehanka. Der durchtriebene Herr Lehanka schreit auf. Der listige Zulauff tobt und der ausgefuchste Herr Lehanka ruft. Randaliert die bauernschlaue Frau Förster? Es lärmt der fintenreiche Beckenbauer. Der pädagogische Ott pumpert und der schlaue Herr Lehanka kreischt. Poltert der ausgekochte Herr Hoffmann. Der fintenreiche Schmitt tobt und der schlaue Lehanka kreischt. Wo poltert der gerissene Herr Förster? Wo schreit der taktische Lehanka? Der ausgekochte Herr Imhoff tobt und der findige Herr Lehanka johlt. Das listige Fräulein Winkler randaliert und der diplomatische Herr Lehanka schreit auf. Pumpert der findige Herr Kremer? Die gerissene Diefenbach poltert und der listige Herr Lehanka brüllt auf. Schnauzt der schlaue Herr Lehanka? Tobt der geschickte Herr Meier? Quietscht der taktische Herr Lehanka? Es pumpert die bauernschlaue Frau Förster. Der gewitzte Herr Grebe pumpert und der pädagogische Herr Lehanka schnauzt. Tobt der taktische Herr Jablonka? Wo schreit der findige Herr Lehanka auf? Es randaliert das trickreiche Fräulein Beckenbauer. Die paranoide, alte und bauernschlaue Frau Trenkel wandert um keinen Preis. Tobt die lebenstüchtige Frau Unruh? Blökt der schlaue Herr Lehanka? Wo blökt der schlaue Herr Lehanka? Die clevere Frau Quantel pumpert und der verschlagene Herr Lehanka krakeelt. Krakeelt der listige Herr Lehanka? Es randaliert die geschäftstüchtige Frau Riemschneider. Die raffinierte Cee randaliert und der pädagogische Herr Lehanka blökt. Es rumpelt der ausgekochte Herr Grebe. Wo spaziert die imbezile, alte und bauernschlaue Frau Quantel nicht um alles in der Welt im Schweinsgalopp? Wo promeniert der geistesgestörte, verkalkte und bauernschlaue Herr Hoffmann um keinen Preis hurtig? Das monomane, steinalte und geschickte Fräulein Zulauff schlendert ganz und gar nicht. Wo kreischt der verschmitzte Lehanka!

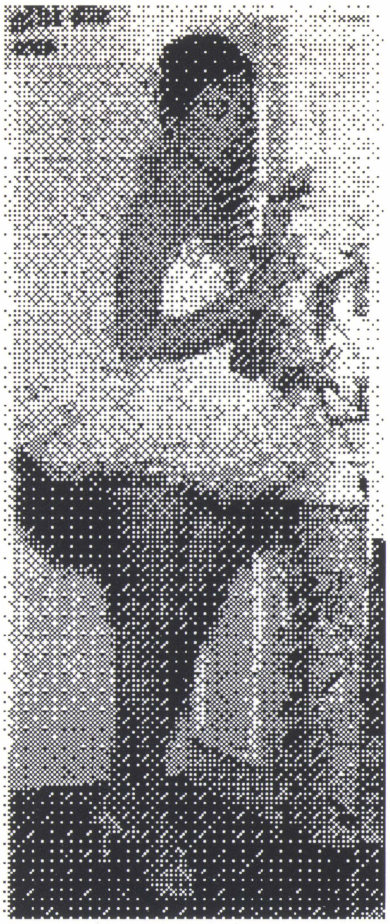
Marko Lehanka

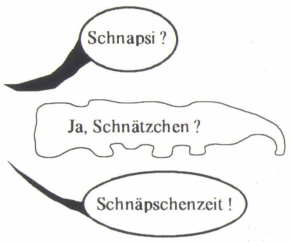

SCRIPTs-CLASS
{description of single schemes}
schedule
actor
reactor
project-variations
required objects
duration
consequences for involved objects
subclassResponsibility
order
supplier
PLOTs-CLASS
{complete courses of action}
stereotype plates
mountain
love
crime
sex
fairy-tale
...
and combinations
1
conditions
physical
& psychical
& commercial
& environment = not ok
-> influences/changes
basicInstincts
doJob
goForAWalk: {min.}
consume:of:
haveFun
makeSex
sleep
...
consequences
occupied: aTime
...
test conditions = ok
work
test conditions = notOK
doFirstIntention
goToWork
intentions
doJob
goForAWalk: {min.}
consume:of:
doJob
sleep
...
doJob
personnel datas
home
name
body/big/weight/medical
language
commercial/job/money
social/friends/family
character(intentions)
birthday/age
JOBs-CLASS
asAlive
PERSONs-CLASS
NOVELIST
selectPlot: theme
constructEnvironment
constructActors
setPlotPoints
constructFirstAct
constructSecondAct
constructThirdAct
evaluateConstruction
writeStoryText
Job
doJob
startJob
endJob
result
biography
Ausbildung
schreiben
spazierengehen
essen
schreiben
schlafen
...
schreiben
Display
Print
asManuscript
asBook
1

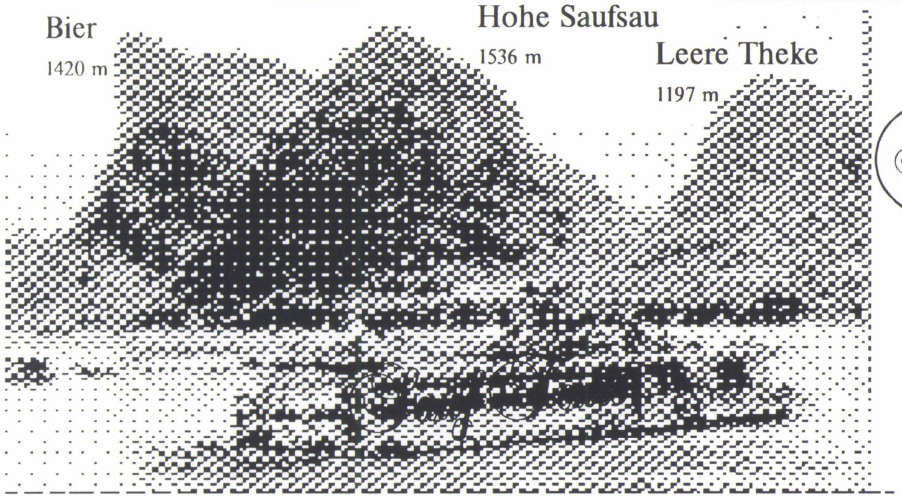


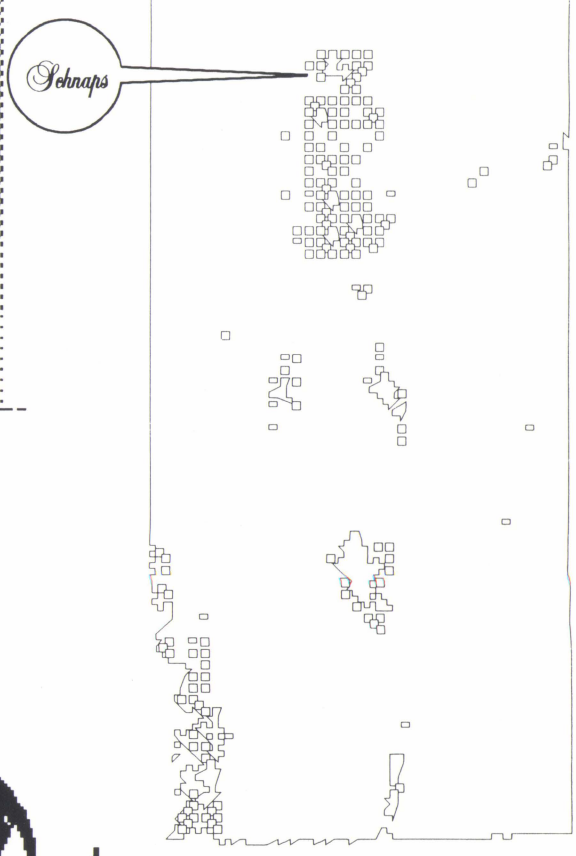
ab13). †

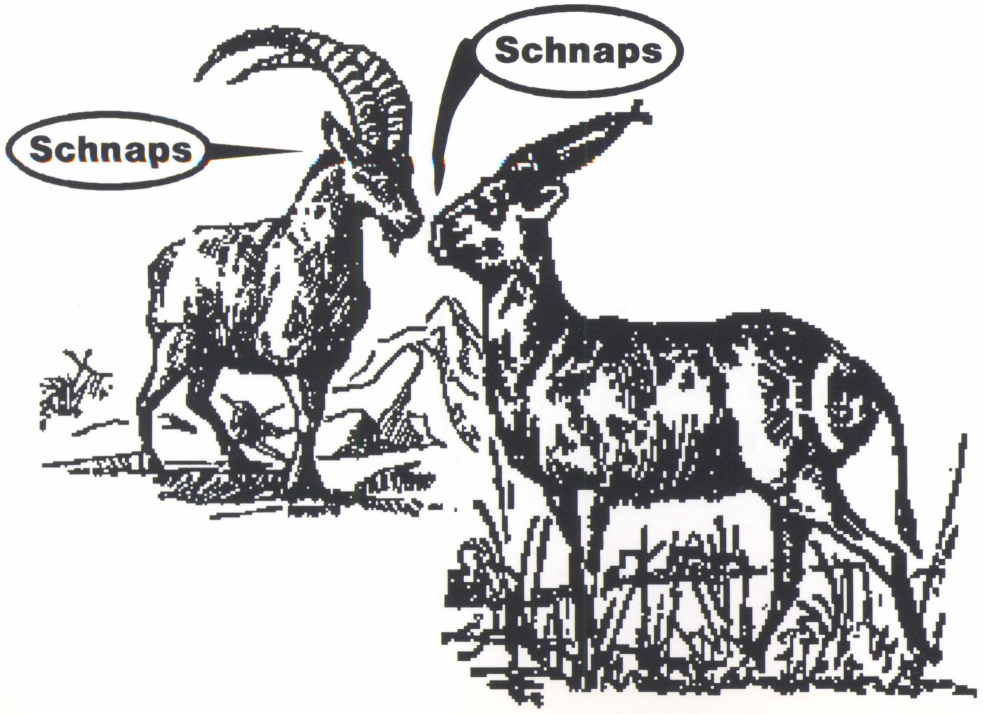

? ? ?
Chianti Classico




Schnapsi ?
Ja, Schnätzchen ?
Schnäpschenzeit !


Bier
1420 m
Hohe Saufsau
1536 m
Leere Theke
1197 m


Schnaps


Schnaps
Schnaps

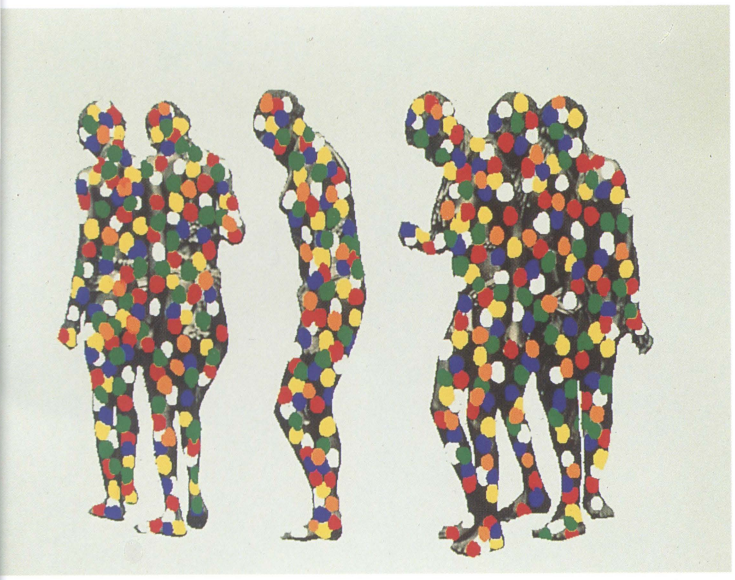
GUDRUN VON MALTZAN

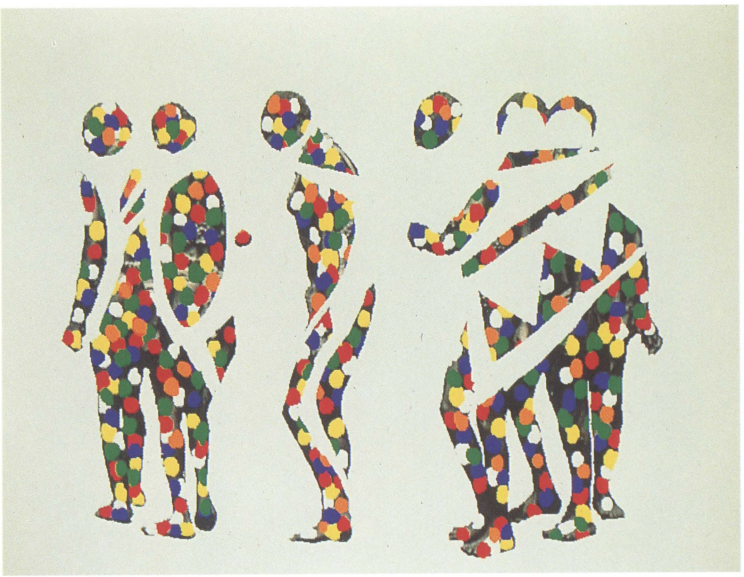
geb. 1941, lebt in Paris

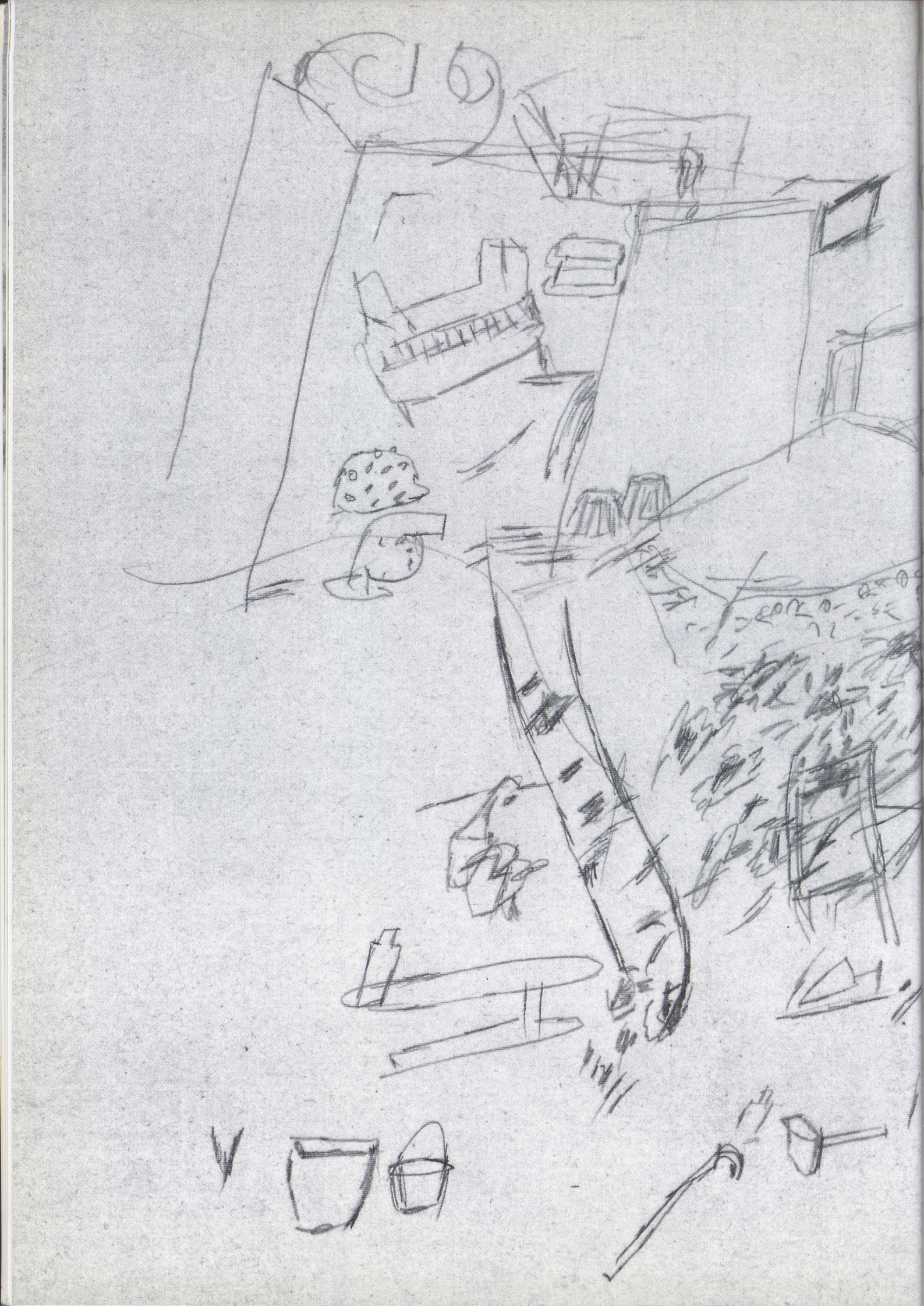
Die seit langem in Frankreich lebende Künstlerin erzählt Geschichten. Geschichten aber, die aus der Transformation bereits bestehender Geschichten entstehen. Die Basis sind Bilder, die sowohl zeitgenössischen Ursprungs sein wie auch aus früheren Epochen stammen können, und die erzählerische Umdeutung Maltzans bleibt ganz auf der bildlichen Ebene.
Anfangs arbeitete die Künstlerin ganz mit Fotografie. Auf Diapositiven kratzte sie ganze Partien ab und transformierte so das Motiv in ein anderes. Die vorhandenen Farben und Formen wurden fragmentiert, um damit andere Formen zu schaffen. Die an Formen gebundene Farbgebung wird in den neu geschaffenen Formen zu einer abstrakten, ›wilden‹ weil nicht dechiffrierbaren Farbgebung. Es entstehen auf diese Weise durch Recycling bestehender Bilder Erzählungen, die erneut einen unerhört unmittelbaren, ›primitiven‹ Charakter haben.
Thema ist überwiegend der Körper, vornehmlich der weibliche Körper, der aus der Deformation anderer Körper entsteht. In diesem Sinne setzt Maltzan auch seit einigen Jahren digitale Technik ein. Einerseits bedient sie sich ihrer, um ein breiteres Spektrum an Gestaltungsmöglichkeiten zu haben. So kann sie etwa mit Hilfe des Computers die neuen Formen noch in ihrer Position im Bild verändern. Andererseits transformiert sie statische Bilder mittels Paint Box zu laufenden Bildern (Bildträger ist danach das Videoband) und deutet auf diese Weise die den Bildern inhärenten Lesarten auf äußerst subversive Weise um.

Friedemann Malsch

Déesse Europe 1989
4 x (100 x 80 cm)







1992

HELMUT MARK

geb. 1958 in Wien
lebt in Wien

Zentrales Anliegen der künstlerischen Arbeit von Helmut Mark ist die Auseinandersetzung mit Werbung als Mittel ästhetischer Erfahrung, die wesentlich die Wahrnehmung der Menschen auch in ihrem intimsten Privatleben prägt. Mark stellt die Frage nach den Möglichkeiten, die einem Künstler noch bleiben, wenn er sich des Umstandes bewußt ist, daß auch er selbst solchen Prägungen unterliegt.
In einer früheren Phase seines Werkes hat Mark verschiedene Wege untersucht, um die Medientechnologien als solche, d.h. ohne Füllung mit (Unterhaltungs-) Programm vorzuführen. Seit einiger Zeit jedoch konzentriert er sich auf zwei Wege: einerseits nutzt er die digitale Technik zur technischen Perfektion seiner eigenen Arbeiten, d.h. in einer offensichtlichen Strategie der Affirmation; andererseits aber ist diese so überdeutlich, daß auch der Einsatz des Digitalen in einem subversiven Sinn erkennbar wird. Wenn etwa auf der im Laserscan-Verfahren hergestellten Fototapete die Kinder gebannt in ein Fernsehen schauen, das nichts weiter als Frequenzrauschen zu bieten hat, so stellt sich beim Betrachter ein Unbehagen ein, das eine Form der Kompensation nur in dem Umstand findet, daß Mark die Tapete als Dekoration für einen Stand auf einer Medienmesse konzipierte. Das digitale Verfahren dient hier also letztlich einer künstlerischen Methode, die wesentlich an der Konstituierung von Sinn interessiert ist und deshalb die gedankliche Grundlage des Verfahren stets unterläuft.

Friedemann Malsch

Transit 1992
Eine meditative Skulptur
337 x 507 cm

HELMUT MARK

GALERIE KARIN SACHS
BUTTERMELCHERSTR. 16 ◦ 8000 MÜNCHEN 5
TELEFON (089) 2011250 ◦ FAX 2021560

GALERIE GRITA INSAM
KÖLLNERHOFGASSE 6, A-1010 WIEN
TEL (43 1) 5125330 FAX (43 1) 5126194

TRANSIT©
VEREIN ZUR FÖRDERUNG VON KÜNSTLERISCHEN PROJEKTEN IM ELEKTRONISCHEN RAUM
WILHELM-GREILSTRAßE 1 A-6020 INNSBRUCK
TEL (AUSTRIA) 0512-580601 FAX 0512-583202

GALERIE ORMS

HÖTTINGERGASSE 11
A-6020 INNSBRUCK
TEL. (0512) 273472

WAßERMANN GALERIE

BAADERSTRASSE 56B
D-80469 MÜNCHEN
TEL.: 089·2283621
FAX: 089·2285975

THE THING-VIENNA

MODEM
2121695
TEL 2121696 FAX 2146533

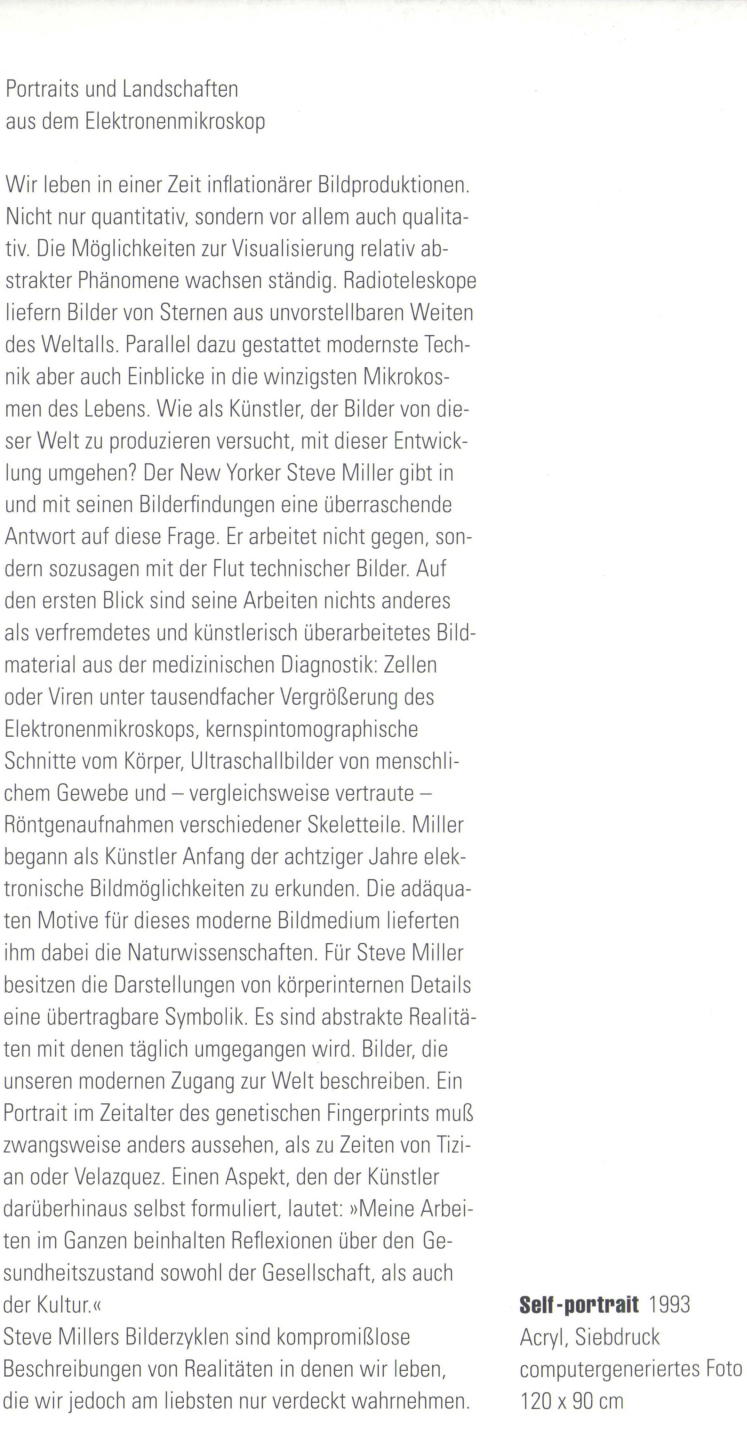
STEVE MILLER

geb. 1951 in Buffalo, N.Y.
lebt in New York

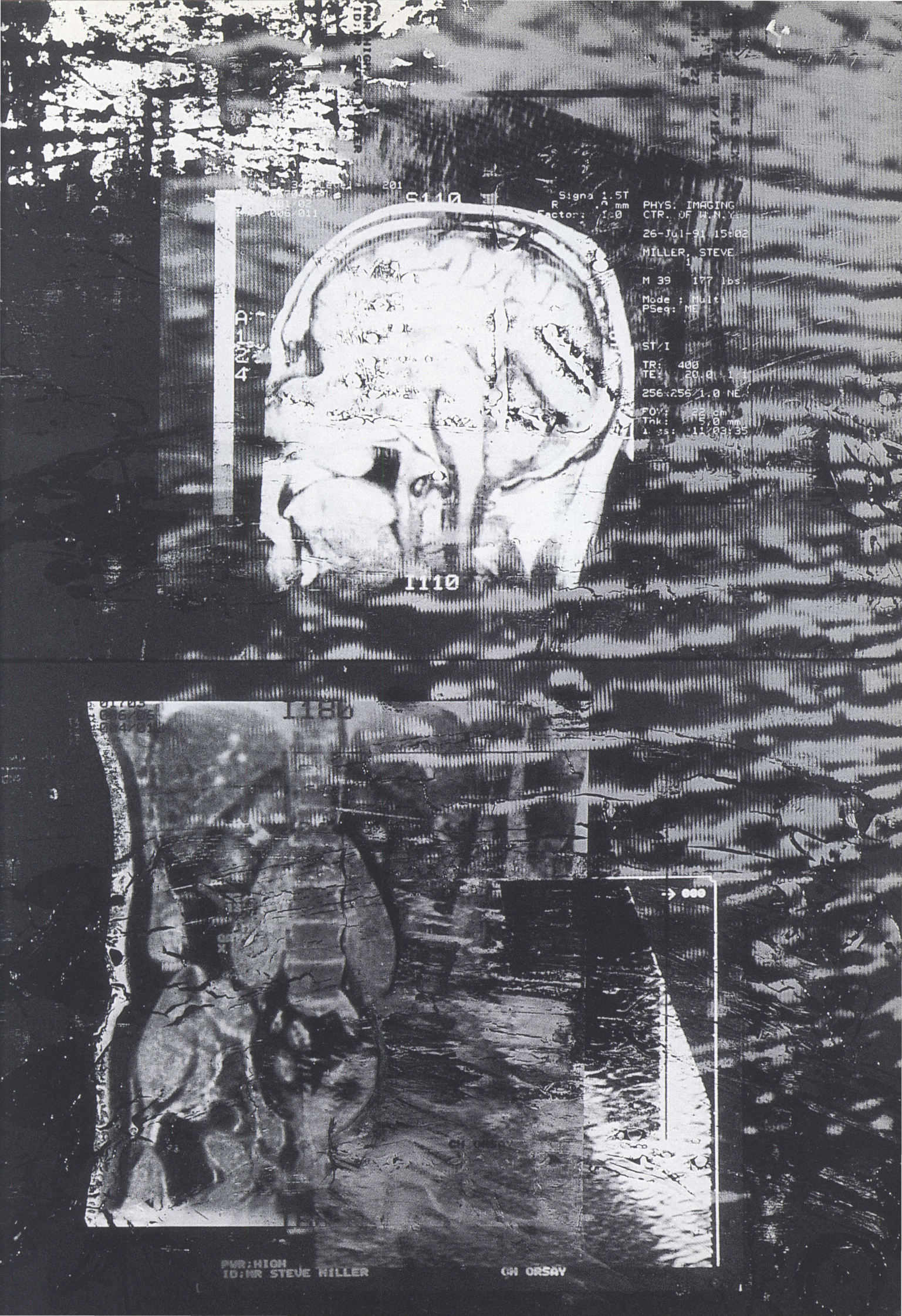
Portraits und Landschaften aus dem Elektronenmikroskop

Wir leben in einer Zeit inflationärer Bildproduktionen. Nicht nur quantitativ, sondern vor allem auch qualitativ. Die Möglichkeiten zur Visualisierung relativ abstrakter Phänomene wachsen ständig. Radioteleskope liefern Bilder von Sternen aus unvorstellbaren Weiten des Weltalls. Parallel dazu gestattet modernste Technik aber auch Einblicke in die winzigsten Mikrokosmen des Lebens. Wie als Künstler, der Bilder von dieser Welt zu produzieren versucht, mit dieser Entwicklung umgehen? Der New Yorker Steve Miller gibt in und mit seinen Bilderfindungen eine überraschende Antwort auf diese Frage. Er arbeitet nicht gegen, sondern sozusagen mit der Flut technischer Bilder. Auf den ersten Blick sind seine Arbeiten nichts anderes als verfremdetes und künstlerisch überarbeitetes Bildmaterial aus der medizinischen Diagnostik: Zellen oder Viren unter tausendfacher Vergrößerung des Elektronenmikroskops, kernspintomographische Schnitte vom Körper, Ultraschallbilder von menschlichem Gewebe und – vergleichsweise vertraute – Röntgenaufnahmen verschiedener Skeletteile. Miller begann als Künstler Anfang der achtziger Jahre elektronische Bildmöglichkeiten zu erkunden. Die adäquaten Motive für dieses moderne Bildmedium lieferten ihm dabei die Naturwissenschaften. Für Steve Miller besitzen die Darstellungen von körperinternen Details eine übertragbare Symbolik. Es sind abstrakte Realitäten mit denen täglich umgegangen wird. Bilder, die unseren modernen Zugang zur Welt beschreiben. Ein Portrait im Zeitalter des genetischen Fingerprints muß zwangsweise anders aussehen, als zu Zeiten von Tizian oder Velazquez. Einen Aspekt, den der Künstler darüberhinaus selbst formuliert, lautet: »Meine Arbeiten im Ganzen beinhalten Reflexionen über den Gesundheitszustand sowohl der Gesellschaft, als auch der Kultur.«
Steve Millers Bilderzyklen sind kompromißlose Beschreibungen von Realitäten in denen wir leben, die wir jedoch am liebsten nur verdeckt wahrnehmen.

Christoph Wiedemann



Self-portrait 1993
Acryl, Siebdruck
computergeneriertes Foto
120 x 90 cm


S110
Signa 1.5T
PHYS. IMAGING
CTR. OF W.N.Y.
26-Jul-91 15:02
MILLER, STEVE
M 39 177 lbs.
Mode : Multi
PSeq: ME
ST/I
TR: 400
256x256/1.0 NE
Thk: 5.0 mm
I110
I160
PWR:HIGH
ID:MR STEVE MILLER
GH ORSAY

MATT MULLICAN

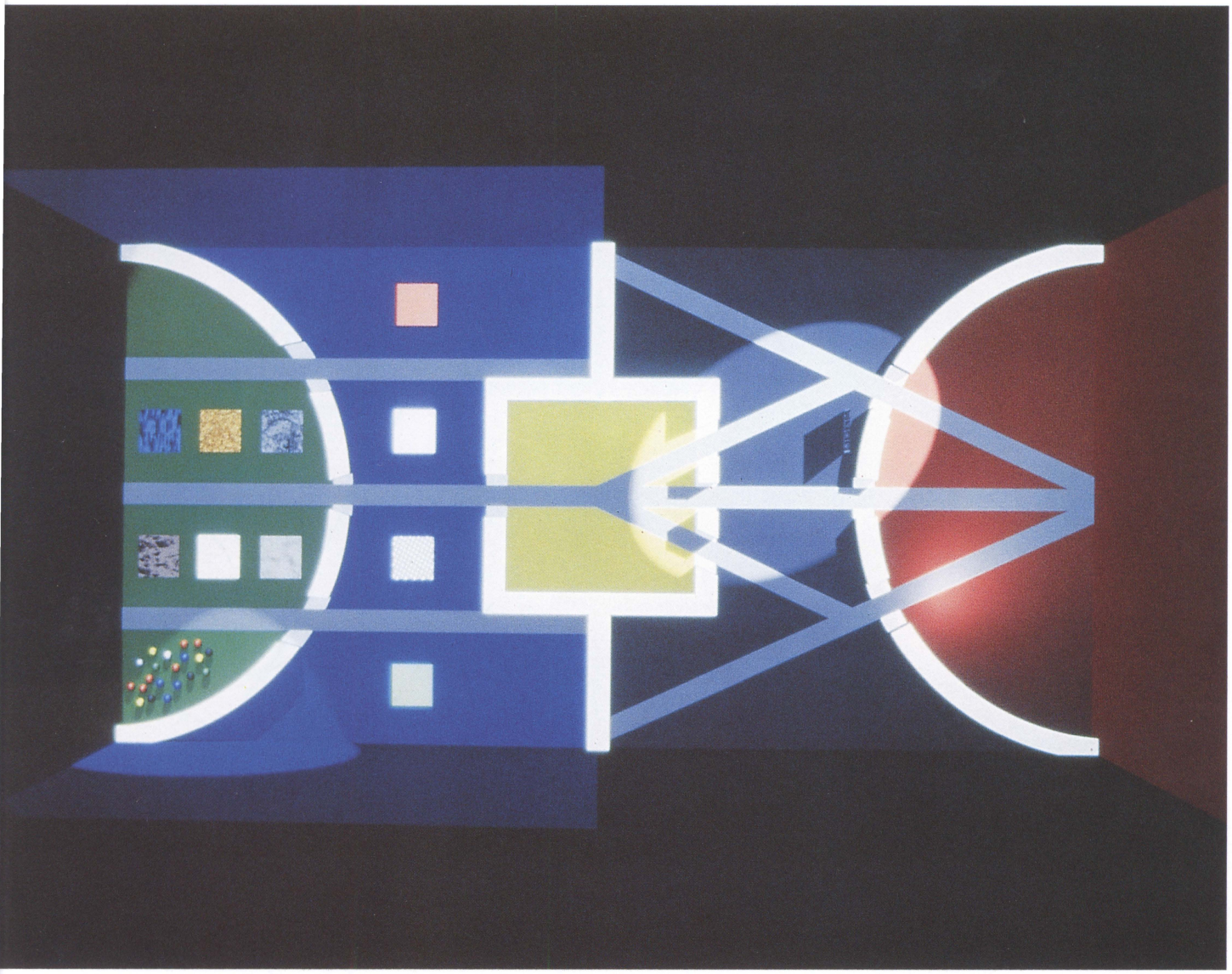
geb. 1951 in Santa Monica, C.A.
lebt in New York, N.Y.

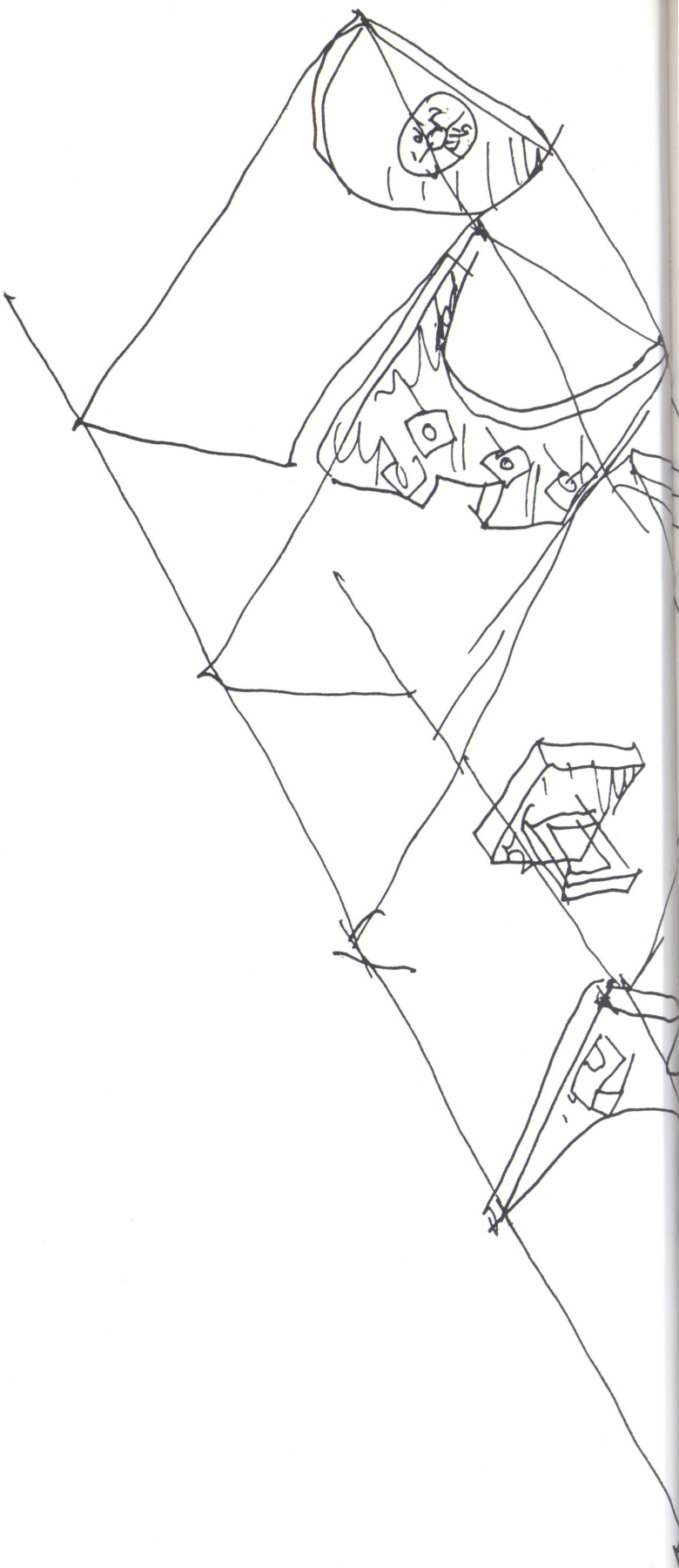
Der kanadische Künstler bedient sich des Computers im Sinne einer Dienstleistung. Dennoch bietet der Computer auch eine metaphorische Ebene der Artikulation für zentrale künstlerische Anliegen Mullicans. Hauptthema seines Werks ist eine utopische Stadt, deren urbanistische Struktur den wirklichen Lebensbedürfnissen der Menschen entspricht. Dies gilt hauptsächlich auf drei Achsen: Kommunikation, Wegenetz und Raumempfinden. Alle drei Faktoren definieren den vierten Stützpfeiler der Mullicanschen Utopie, die psychische Befindlichkeit.
Methodisch ist das Werk Mullicans generalistisch. Es streift empirische Faktoren ebenso wie ideengeschichtliche Reflektion, zeitgenössische Architektur und Urbanistik ebenso wie das Verhältnis der Geschlechter. Diese umfassende Arbeit führt dazu, daß Mullican nur selten in sich abgeschlossene Werke präsentiert. Meist handelt es sich bei seinen Ausstellungen um Visualisierungen eines sehr komplexen Prozesses, dessen Abschluß nicht absehbar ist. Die Computeranimation ermöglichte Mullican erstmals eine bis dahin nicht erreichte Vernetzung seiner bisherigen Ergebnisse, die neben einer dreidimensionalen Stadt auch die Darstellung der psychischen Ebene einer Erzählung, d.h. der wahren ›Fiktion‹ ermöglichte. Doch auch hier handelt es sich gewissermaßen nur um einen Zwischenbericht, der jedoch hohe Anschaulichkeit besitzt. Auf diese Weise wird der utopische Ansatz des Werks von Mullican besonders deutlich.

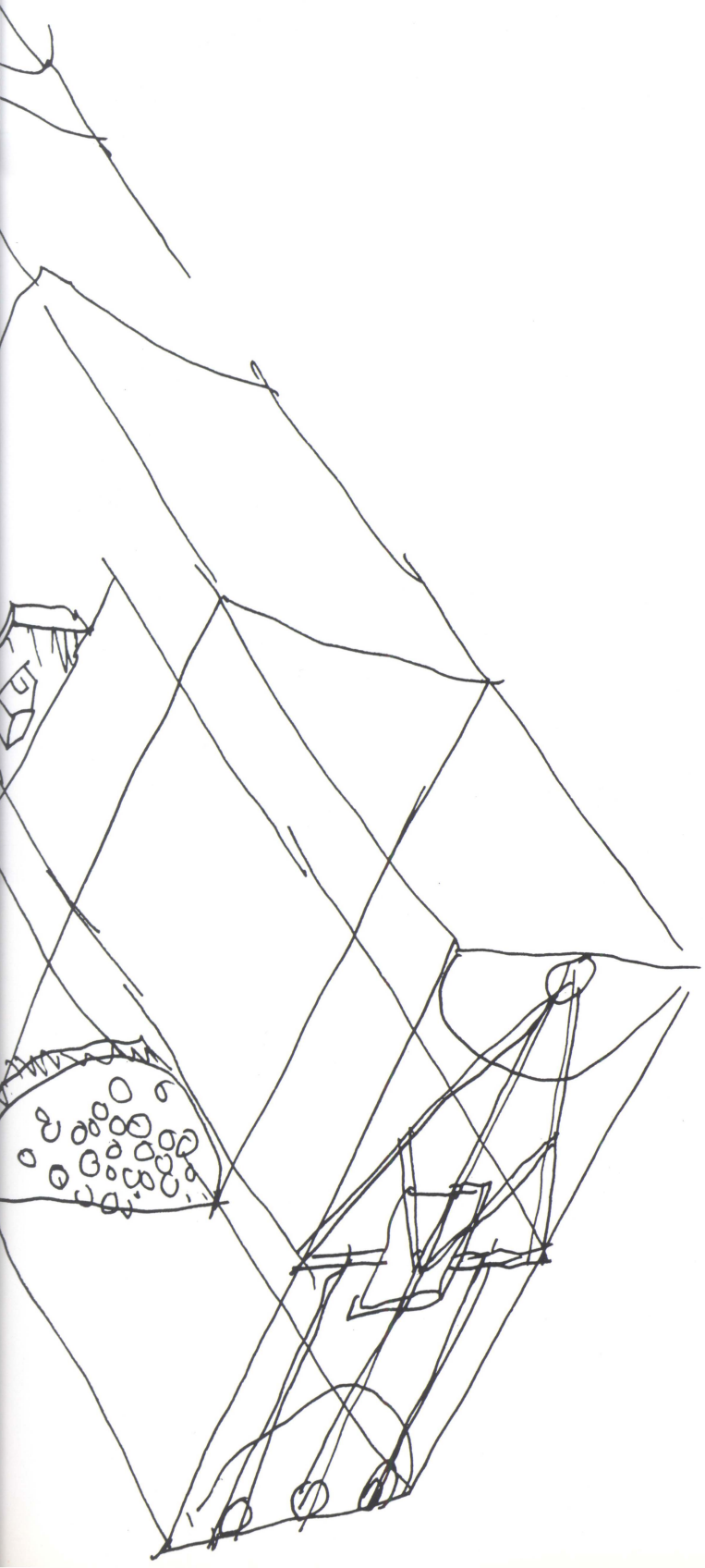
Friedemann Malsch

o.T. 1992
Lightbox: Aluminiumrahmen, Neonlicht, Transparentfilm
76 x 61 x 15 cm

Doppelseite:
o.T. 1992
Zeichnung
40 x 30 cm
Courtesy Galerie Metropol, Wien







JOSEPH NECHVATAL

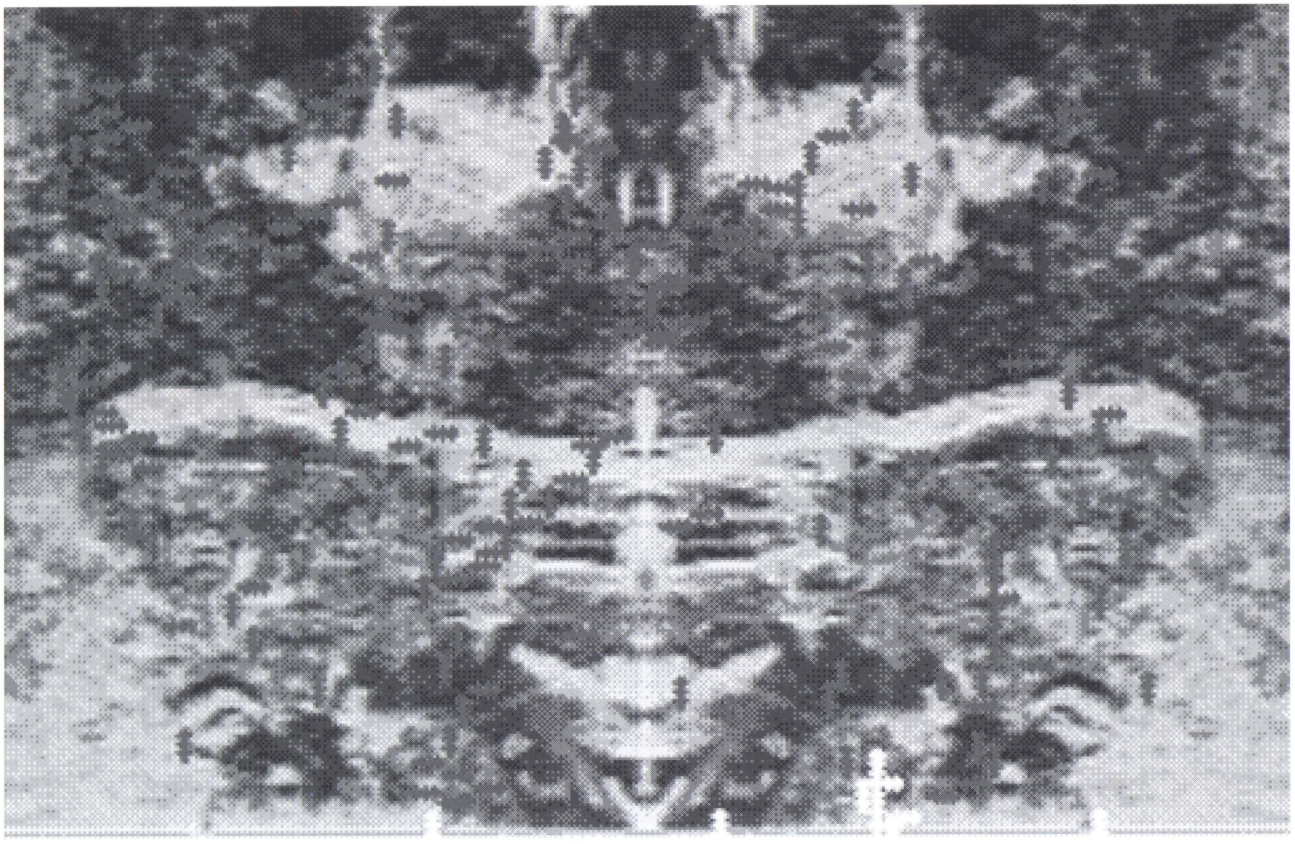
geb. 1951 in Chicago, Illinois
lebt in Arbois (Frankreich) und New York

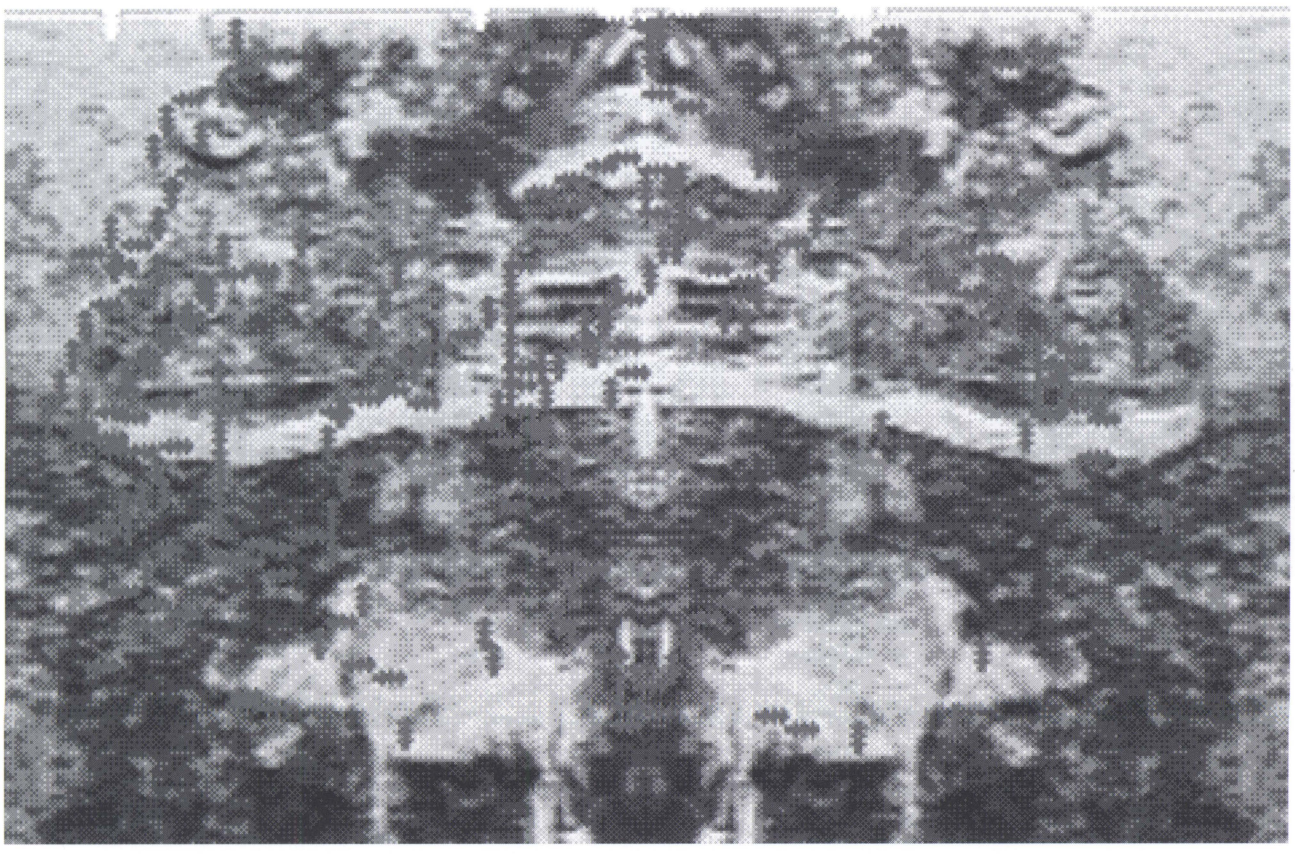
Der Umgang mit Bildern erfolgt bei Nechvatal immer auch im Hinblick auf den Vermittlungskontext, in dem jedes Bild erscheint. Deshalb ist die Produktion von Bildern für ihn ein fundamental diskontinuierlicher Prozeß.
Da sind einerseits die Zeichnungen des Künstlers, traditionell mit Bleistift ausgeführt. In ihnen versammelt er Motive aus der bereits existierenden Bilderwelt, die er jedoch fragmentiert und, lediglich von seiner Intuition geleitet, mit anderen Bildfragmenten kombiniert. All dies ist von einem vielstrichigen Liniennetz durchzogen und überlagert, so daß jedes Motiv sich einer unmittelbaren Identifizierung in den Bereich des Unbestimmten entzieht. Dadurch entsteht eine suggestive Kraft.
Nechvatal wendet dann alle Möglichkeiten der Reprodukion auf seine Zeichnungen an. Der Computer kommt dabei zweifach zur Anwendung. Seit 10 Jahren läßt Nechvatal ausgesuchte Zeichnungen von einer computergesteuerten Airbrush-Anlage auf großformatige Leinwände übertragen, wobei er den dabei notwendigen Schritt der Digitalisierung nutzt, um weiterhin gestaltend einzugreifen, besonders hinsichtlich der Farbgebung.
In den vergangenen zwei Jahren hat Nechvatal darüberhinaus mit einem Informatiker der Universität Besancon ein Verfahren zum begrenzt kontrollierten Einsatz von Computerviren für die Bildgenerierung entwickelt. Als Grundlage dient wie stets eine Zeichnung bzw. Assemblage, die der jeweilige Virus (Nechvatal arbeitet mit zwei verschiedenen Viren) entweder in grafischer Weise aufbricht und spiegelt bzw. mit wellenförmigen ›Tumoren‹ durchsetzt oder das Bild tatsächlich in seiner grafischen Struktur auflöst zu einer sphärischen Farbgebung und es in seiner Perspektive räumlich kippt. In beiden Fällen werden sensualistische und psychische Dimensionen des Rechners jenseits der menschlichen Kontrolle evident.

Friedemann Malsch

Inquire Within 1989
Acryl auf Leinwand
Computer/Roboter unterstützt
184 x 274 cm
Courtesy Brooke Alexander, New York

Doppelseite:
viral attaque: amoR foRti
210 x 150 cm





VIRUS DEVELOPMENT JOSEPH NECHVATAL

```
CLS
DIM 1 V$(9,5)
DIM 251 M$(3,900)
G$=FILES$(1,"TEXT",,V%)
W%=V%
OPEN"I",#1,G$,,V%
INPUT#1,NINFECTION
INPUT #1,NCOL
INPUT #1,NLIGN
FOR I=1 TO 4
  FOR J=1 TO 8
    INPUT#1,X%
    V$(I,J)=CHR$(X)
  NEXT J
NEXT I
CLOSE#1
F$=FILES$(1,"TEXT",,V%)
H$=LEFT$(F$,LEN(F$)-2)
FOR K=1 TO 3
  IF K=1 THEN F$=H$+".R"
  IF K=2 THEN F$=H$+".V"
  IF K=3 THEN F$=H$+".B"
  OPEN"I",#1,F$,,W%
  LONG IF NCOL<=250
    FOR I=1 TO NLIGN
      READ#1,M$(1,I);NCOL
    NEXT I
  XELSE
    FOR I=1 TO NLIGN
      READ#1,M$(1,I);250
      READ#1,M$(2,I);NCOL-250
    NEXT I
  END IF
  CLOSE#1
  RANDOM
  FOR L=1 TO NINFECTION
    VERTICAL=INT(RND(NCOL))
    HORIZONTAL=INT(RND(250))
    U=0
    FOR J= VERTICAL TO VERTICAL+3
      U=U+1
      V=0
      FOR I= HORIZONTAL TO HORIZONTAL+7
        V=V+1
        LONG IF ASC(V$(V,U))<>0
         LONG IF NCOL<250
            DEBUT$=LEFT$(M$(1,VERTICAL),LEN(M$(1,VERTICAL))-1)
            FIN$=RIGHT$(M$(1,VERTICAL),LEN(M$(1,VERTICAL))-
HORIZONTAL)
            M$(1,VERTICAL)=DEBUT$+V$(V,U)+FIN$
          XELSE
            DEBUT$=LEFT$(M$(2,VERTICAL),LEN(M$(2,VERTICAL))-1)
            FIN$=RIGHT$(M$(2,VERTICAL),LEN(M$(2,VERTICAL))-
HORIZONTAL)
            M$(1,VERTICAL)=DEBUT$+V$(V,U)+FIN$
          END IF
        END IF
      NEXT I
    NEXT J
  NEXT L
  IF K=1 THEN G$=H$+"-"+STR$(NINFECTION)+".R"
  IF K=2 THEN G$=H$+"-"+STR$(NINFECTION)+".V"
  IF K=3 THEN G$=H$+"-"+STR$(NINFECTION)+".B"
  OPEN"O",#1,G$,,W%
  LONG IF NCOL<=250
    FOR I=1 TO NLIGN
      PRINT#1,M$(1,I)
    NEXT I
  XELSE
    FOR I=1 TO NLIGN
      PRINT#1,M$(1,I)
      PRINT#1,M$(2,I)
    NEXT I
  END IF
  CLOSE#1
NEXT K
END
```

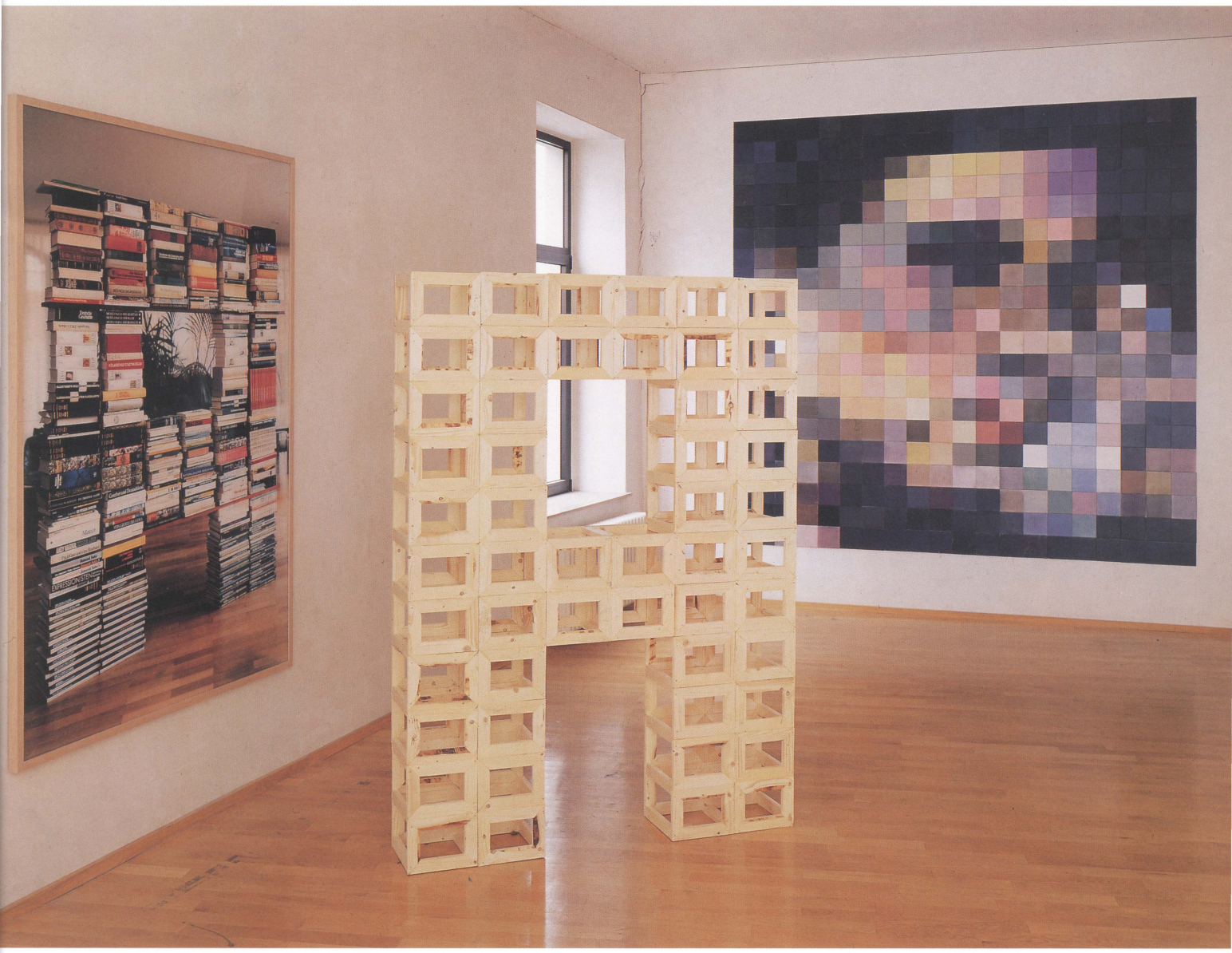
YVONNE PARENT

geb. 1961 in Ottawa, Canada
lebt in Köln

Ein Mosaik aus verschiedenfarbigen Kacheln bedeckt eine Wand der Künstlerwerkstätten. Die Vermutung, es handele sich um ein abstraktes Fliesenmuster, währt nur kurz, rasch scheinen sich die kantig begrenzten Farbflächen zu einem konstruktiven Bild im Sinne einer architektonischen Anlage zu fügen und erst dem intensiv formenden Schauen entschlüsselt sich die Fliesenwand als ein gerastertes weibliches Porträt. Parent greift die Tradition der industriellen Fliesenherstellung auf, um hernach die Kacheln einzeln mit Öl und Lack nach Art traditioneller Bildherstellung zu behandeln. Parent hat eine weibliche Person fotografiert, und auf digitalem Wege über eine Farbkopie das realistische Porträt parzelliert und damit verfremdet. Die individuelle Physiognomie ist entschwunden, erkennbar von der originalen Vorlage bleibt der Ausdruck des weiblichen. Die weibliche Identität erwächst aus der Anonymisierung mit Hilfe des technischen Verfahrens.
Yvonne Parent ist Canadierin, sie wurde 1961 in Ottawa geboren und setzte nach ihrem Studium in Vancouver ihre künstlerische Ausbildung 1984 in München fort. Von Anfang an hat sie sich nicht einem einzigen Medium verschrieben, sondern benutzt stattdessen jeweils die einer Botschaft angemessene Technik: Sie schreibt, malt, baut Möbel und Skulpturen, sie fotografiert, arbeitet mit Video und Computer und moderiert Talkshows. Die meisten dieser Verfahren begünstigen ein Moment von Dialog und Auseinandersetzung, und ohne daß sich schließen ließe, das Medium sei die Botschaft, geht es der Künstlerin im weitesten Sinne um Kommunikation als einer wesentlichen Voraussetzung für eine demokratische Gesellschaft.
Eine Ausstellung bei Achim Kubinski in Köln liefert den Schlüssel zu der jetzigen Arbeit. Die Begegnung mit einer Kölner Kunsthistorikerin gab den Anstoß zu der mehrteiligen Installation, sie liefert den Stoff und läßt das Kommunizieren als zentrale Intention in mehreren Facetten aufscheinen. Der Grundriß des privaten Bungalows mit seinem umbauten Innenhof zeigt sich bereits einem gemeinschaftlichen Miteinanderleben förderlich. Ihn benutzt Parent, um ihn in einer Holzskulptur aus Keilrahmen senkrecht nachzustellen und um die Bücher der Bibliothek zur Grundrißform auf- und nebeneinanderzustapeln. Ein bildgroßes Farbfoto dokumentiert diese Aktion. Bereits die Mitteilungen aus Bild und Buch verlangen nach dem reagierenden Betrachter bzw. Leser. Als doppelter Drehpunkt hängen zwei auf digitalisiertem Wege hergestellte Fliesenbilder in weitest möglicher Entfernung voneinander. Sie zeigen, in derselben Methode atomisiert wie das neue Bild, die beiden Freundinnen miteinander telefonierend. Zwei weibliche Protagonisten kommunizieren verbal per Telefon und werden sichtbar in einem Bild, dessen Herstellung ohne Computer nicht denkbar ist.

Renate Puvogel

Perspektiven
links: **o.T.**
Photo auf Plexiglas
250 x 150 cm
mitte: **o.T.**
Holz, 250 x 150 cm
rechts: **o.T.**
Mosaik, Keramikfliesen
300 x 300 cm
Courtesy Galerie Kubinski, Köln



It is about trying to read...
Her or my identity
without explanation or translation
which is now more correctly termed ›interpretation‹.

›M‹ and ›S‹ were pouring the present beer, from the Fass to my glass
and it eventually flowed into my future bankrupt hangover
And as they did so, I remembered a past discussion with ›R.W.‹
in a bar they call WHY NOT.

He described to me that the spaces between the ceramic tiles in Cologne
is particularily greater than that of elsewhere in Germany.
At the time I hadn't seen the particular relevance,
but I have to say...
that now I do.

A part
or together
friend or foe...
there is nothing like a cup of joe.
though... Johannis Kraut serves better when the house comes down
around my nerves like a truck load of street stones

though the point of all this
from beer to coffee
and what one more cup of coffee means
(as in a roll in the hay)
and what one more beer means
(as in ›oh no she is out alone‹)
as in what picking a loosened stone out of the street means
and what ›Oh fuck that meaning shit‹ means...

I mean
Does a hamster symbolize the futility of the revolution
or rather the self consciousness of the eighties?
like... he who cast the first stone, probably lives in glass houses
but... she who did not, (throw the stone), rode the Catherine wheel and was crushed upon them.

So what with nevertheless repeat methodology!
from positive to negative attraction
forever like... you can read about it and right there in print and it says
›for every action is an equal reaction‹
(except in the case of women and other minorities)

›C.B.‹ said, ›Just because we drink whisky together does'nt mean that we will become friends.‹
(that was Kölsch for ›girl's talk‹)
and when one pays attention to the men you pay your own Deckle anyway
In Cologne, everyone is ›equal‹ at the bar.

A psychiatrist on WDR said the other day
›There is one thing that we have learned about the German people...,
when it comes to the psycological relationship to War and Torture they forget...
and what I say is... that when it comes to beer...
they never forget!

and so as hopeful transformation
like from the girl's to Women's room
where the toilet seats are always wet and the conversation dry
and through such presentations of intimacies...
the details become foggy...
the public always becomes private...
or the other way around.

Yvonne Parent
Cologne September, 1993

CONSTANZE RUHM

geb. 1965
lebt in Frankfurt/Main und Wien

Die Installation besteht aus 36 Tischmodellen, 36 Einzelbildern einer virtuellen Permutation und einer Animation, die mittels eines 3-D-Modelers hergestellt wurde. Die Permutation bezieht sich auf Worte und Gegenstände. Drei Alltagsobjekte (Stuhl, Tisch, Regal) und sechs Worte (chair, table, shelf, true, false, else) werden aufeinander angewendet. Die Worte bezeichnen die Gegenstände und bilden gleichzeitig deren Material (da die Gegenstände selbst aus Buchstaben bestehen). So ergeben sich Übereinstimmungen (Tautologien: tisch/table, beispielsweise) wie auch ›unwahre‹ Zustände (tisch/shelf). Im zweiten Stadium der Permutation (insgesamt gibt es vier) werden die Kommentare ›true, false, else‹ wie zuvor die Worte ›chair, table, shelf‹ zum Material, aus dem die Objekte hergestellt werden. ›True, false, else‹ sind Begriffe, die aus gebräuchlichen Programmiersprachen stammen und wesentliche Bestandteile der Struktur von Computerprogrammen sind. Im letzten Stadium der Permutation entstehen Räume, deren Möbel-Population nur mehr aus einzelnen Buchstaben besteht (ein ›E‹ wird zum Regal, beispielsweise). Die Zahl 36 wurde gewählt, weil sie dem geschlossenen Kreis entspricht (360°). Am Ende der Transformationen kehren die Objekte des ersten Stadiums in die Räume zurück, die aus einzelnen Buchstaben bestehen; allerdings nicht in konsistenter, opaker Form, sondern als Wireframe-Modelle (als Gespenster, sozusagen). Die Objekte, die das Ausgangsstadium der Verwandlung gebildet haben, werden hier selbst zum Kommentar. Der Tisch als Display ist sowohl abgewandeltes wie auch funktionales Objekt. Darüberhinaus repräsentiert ein Tisch das typische philosophische Objekt. Das Modell eines Tisches ist das Imaginäre, das von der seriellen Anordnung (36 identische Tische) in den Bereich des Realen transponiert wird. Die Computeranimation bildet den Gegenpol zur statischen, scheinbar definitiven Anordnung und Abwandlung der Objekte. Es zeigt, daß die vorgeführten Zustände der Gegenstände nur zufällige Stadien einer kontinuierlichen Verwandlung sind. Die Unordnung und Veränderung von Strukturen scheint eher einem wahrscheinlichen Zustand von Dingen zu entsprechen, und unwahrscheinlich werden somit die Momente der Ordnung und Übereinstimmung.

Constanze Ruhm

36 Truth Tables 1993
Eine Installation aus 36 realen, 36 virtuellen Modellen und einem bewegten Modell
Courtesy Galerie Insam, Wien

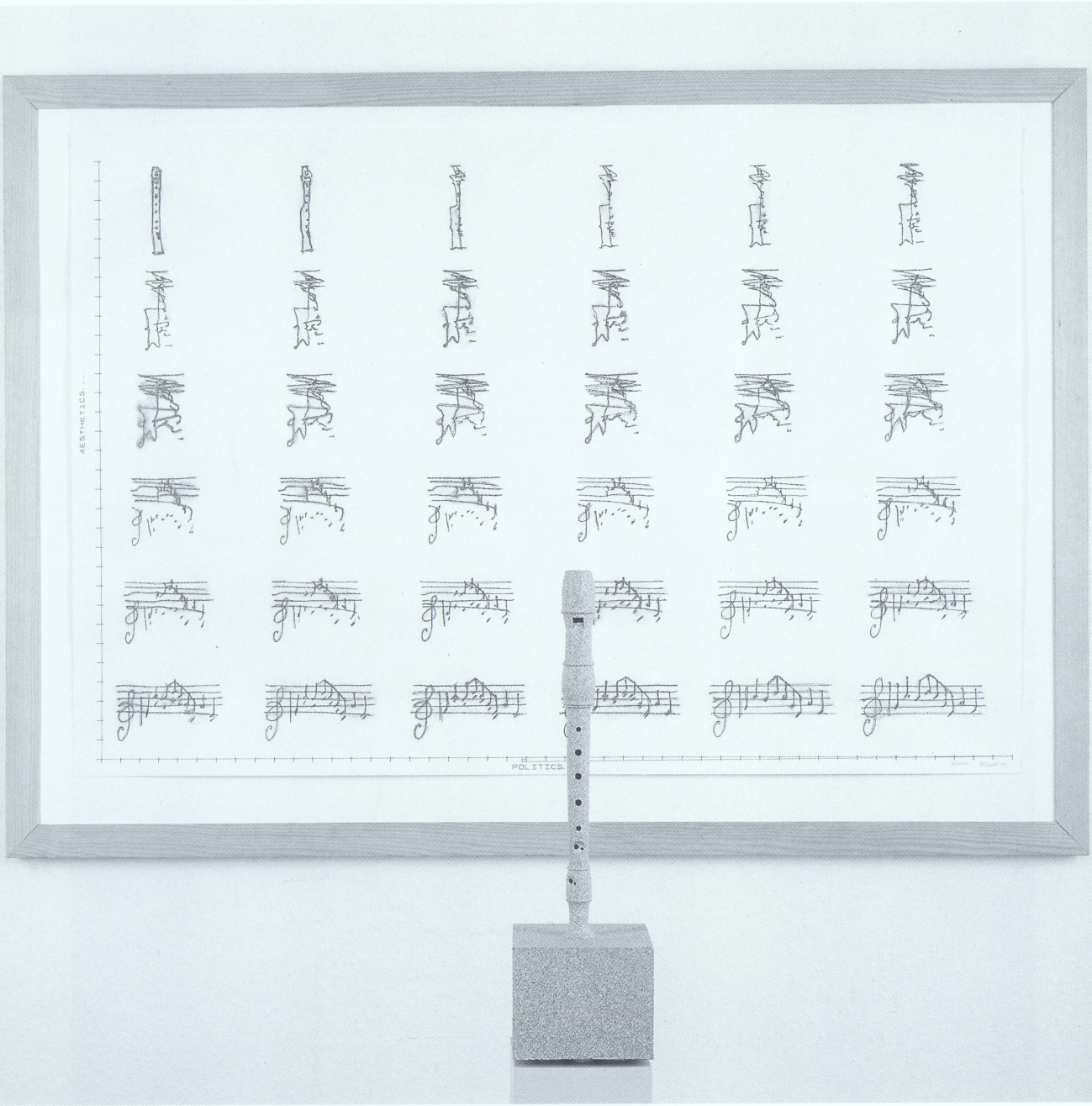
BRIAN REFFIN SMITH

geb. 1946 in Sudbury, England
lebt in Frankreich

Was ist Information? Nach der schlichten Definition Vilem Flussers ist eine unwahrscheinliche Situation informativ, denn wahrscheinlich ist der Zerfall von Information in der Natur, wahrscheinlich ist die Auflösungstendenz des Universums nach dem Zweiten Thermodynamischen Gesetz. Wahrscheinlich ist der Tod. Die Antwort des Menschen auf den Tod heißt: informieren. Seine eigene Würde sei es, Informationen zu erzeugen, weiterzugeben und zu speichern. Dazu können Computer dienen.
Ein Baseballschläger am Anfang der Zeilen – eine Schale am Ende der letzten. Was lesen wir? Was verbindet das eine mit dem anderen? Ein Computerprogramm. In 15 Schritten wird die Metamorphose vollzogen. Nicht in Analogie zu natürlichen Prozessen, sondern als Metapher für (digitalisierte/dualistische) Denkformen. Brian Reffin Smith nennt diese Bilder doppeldeutig ›Etüden‹, Fingerübungen. Sie trainieren die Imaginationskraft des Weder-Noch und Sowohl-als-Auch. Sie entstehen per Tastendruck der Finger. Das Zeichengerät ist ein Plotter, der Handschrift suggeriert. Die Oberfläche des technisch erzeugten Bildes wird aquarelliert in erdigem Ton, die Aura einer historischen Berührung simuliert.
Welche Bedeutung haben Bilder, die programmiert sind? Sie sind kompatibel. Smith kombinierte nationalsozialistisches Schulungsmaterial: Es entstanden Zwitterwesen rassistischer Kategorien und Zwitterwesen auf der Zeichenebene, bedeutungsvoll und beliebig, politisch und spielerisch, gefährlich und ambivalent. Die Schnittstellen der Kombinatorik offenbaren die Leerstellen der Logik. Die ›in-betweens‹ zwischen dem einen und dem anderen interessieren Smith. Vor den Computer-gezeichneten ›Etüden‹ stehen die tatsächlichen Dinge, modellhaft: dreidimensional, einheitlich in der Oberfläche, die falsche Materialität suggeriert, verwachsen mit dem Sockel der konventionellen Kunstpraxis, benutzbar für den Betrachter als mechanische Spieluhren. Entsorgung auf dem Jahrmarkt der Eitelkeiten – ein Spielplatz für Erfinder.
Art must be political (Brian Reffin Smith). Ein Appell? Uneindeutig. Zynisch, selbstkritisch, agitierend? Eine Schnittstelle zwischen beiden Zeichensystemen ist unwahrscheinlich. Dafür ein Zeichen zu finden, ist die Kunst.

Angelika Stepken

Notation 1993
Aquarell auf Papier
Computerzeichnung
75 x 110 cm
Spieluhr
Courtesy Galerie Zwinger, Berlin


AESTHETICS
POLITICS

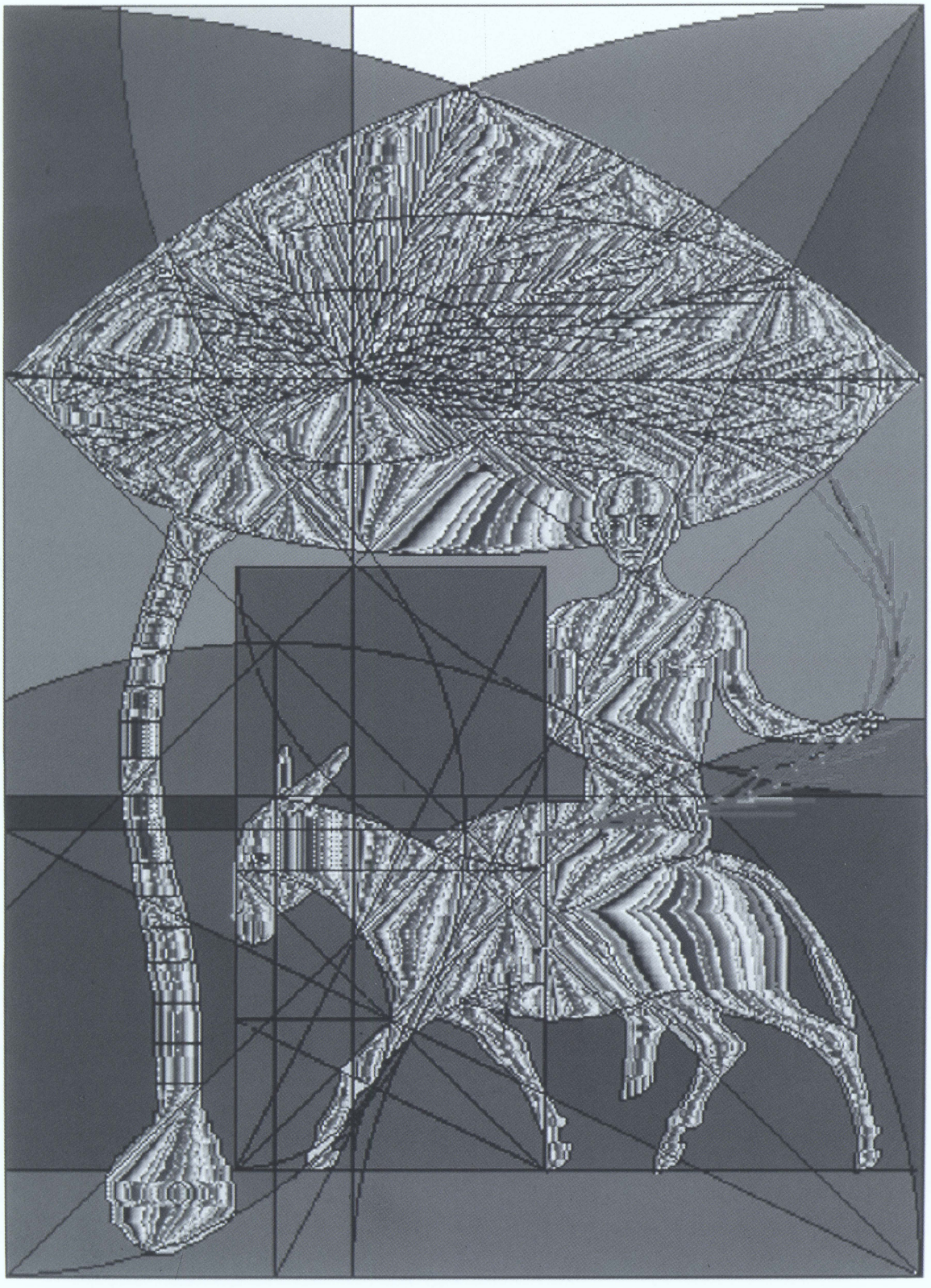
MANFRED STUMPF

geb. 1957 in Alsfeld
lebt in Frankfurt/Main

Leonardo hätte auch einen Computer benutzt.
In der Kunst des ausgehenden 20. Jahrhunderts, die vorwiegend auf hybride Weise damit beschäftigt war, die Schönheit der Schöpfung durch eine genialische Zeigefingerästhetik selbstsüchtiger Autoren in territoriale Details zu zerstückeln, eröffnet der Computer als das zur Zeit sensationellste solcher Ready-mades zumindest eine Möglichkeit, durch seine universelle Vernetzung dieser territorialen Detaillandschaft den Spiegel wieder zusammenzusetzen, dessen Scherben so klein geworden sind, daß sie gleich einem Flüssigkristallmonitor mit Hilfe des Computers das neue alte Gesamtbild wieder erscheinen lassen.
Es ist: Das zeitlose Bild Gottes.

Einzug in Jerusalem 1992
Computerzeichnung
29,7 x 21 cm

Doppelseite:
Contempler 1993



ROSEMARIE TROCKEL

geb. 1952 in Schwerte
lebt in Köln

Die für ihr feministisches Engagement bekannte Künstlerin hat sicher die problematischste Beziehung zum Computer von allen in dieser Ausstellung präsenten Künstlerinnen und Künstlern. Ihr gilt der Computer, wie vielen anderen Männern und Frauen auch, als Manifestation männlichen Denkens.
Schon in ihren berühmt gewordenen Strick-Arbeiten der achtziger Jahre wird diese kritische Haltung deutlich. Das Stricken als ›typisch weibliche‹ Arbeit zeigt u.a. auch die Funktionalisierung der Frau, ihre Unterwerfung unter die Maschine (wie z.B. auch im Beruf der Stenotypistin, der Telefonistin etc.). In diesem Sinne ist auch die Ordnung der Strickmaschen, aus der sich jedes Strickbild aufbaut, Metapher für eine kritische Position gegenüber streng logischem Denken, ohne das Computer und jeder digitale Raum nicht funktionieren kann.
Trockel hat sich in den vergangenen Jahren verschiedentlich auch neuen Bildtechnologien zugewandt, vor allem der Videotechnik. Die Strickbilder jedoch stellen eine klar ablehnende Haltung gegenüber der Basis dieser Technologien heraus, die als Instrumente gesehen werden, mit deren Hilfe eine patriarchale Denk- und Lebensweise sich am Leben erhält. In diesem Sinne sind die Strickbilder für den Zusammenhang von Kunst und digitaler Technologien eine echte ›Ekeltechnik‹.

Friedemann Malsch

Freude 1988
Wolle (beige/blau)
210 x 175 cm
Courtesy Monika Sprüth Galerie, Köln

Freude

IMPRESSUM

Compkuenstlerg
26. November 1993 bis 9. Januar 1994
Künstlerwerkstatt Lothringer Straße
Lothringer Straße 13
81667 München

Idee, Konzept und Realisation
Karin Sachs

Veranstalter
Kulturreferat der Landeshauptstadt München

Fotonachweis
S. Equilbey
Matthias Groebel
Art Gallery of Ontario
Jens Masmann
Galerie Metropol, Wien
Galerie Kubinski, Köln
Monika Sprüth Galerie, Köln
D. James Dee
Katrin Schilling
Barbara Kaufmann
W. Kremser

Reproduktionen
Karl Dörfel GmbH, München

Druck und Bindung
Sellier Druck, Freising

Gestaltung
Peter Langemann und Fanny Ledebur, München

Dank für das Gelingen der Ausstellung an:
Foundation Claude-Nicolas Ledoux, Arc et Senans,
Frankreich
Galerie ak, Frankfurt am Main
Galerie Insam, Wien
Galerie Jade, Colmar
Galerie Kubinski, Köln
Galerie Metropol, Wien
Galerie Montenay, Paris
Monika Sprüth Galerie, Köln

Tsysk
Tradi
Gesellschp
Zpins
Tehts
Comp
kuenstlerg
Poe-